



RB DEM 4. MAI WIRD ES DICH VERÄNDERN.

FORSAKEN

FUR PC PLAYSTATION, N64







HOCHSPANNUNG LADEN



...können kein Zufall sein!



1. CD ROM Magazin Produkt des Jahres 1997 2. Tests 10/97 4. Empfehlung PC Direkt 12/97 5. Empfehlung Chip 11/97 7. Testsieger Computer Gaming 1/98

Datenkommunikation Computergrafik

Redaktion

Der Sommer '98 steht im Schatten zweier heißer Sportereignisse: Im 14-Tage-Rythmus versucht Michael Schumacher in der Formel 1 die Mercedes-Phalanx zu durchbrechen, während sich ab 10. Juni Berti Vogts mühen wird, seine deutschen Kicker in Frankreich durch das achtwöchige WM-Turnier bis ins Endspiel zu peitschen.

Falls die Sportbegeisterten unter Euch sich in diesen spannenden Zeiten auch mal vom Fernsehapparat losreißen könnt, bieten wir Euch in der PowerPlay sportliches Begleitmaterial, mit dem sich der PC in Arena oder Motodrom verwandeln läßt. Für Eure Fahrversuche haben wir auf der Heft-CD dieser Ausgabe exklusiv eine spielbare Vorabversion von Formel 1 '97 zu bieten. Psygnosis hat speziell diese PowerPlay-Demo aufbereitet, damit Ihr bereits im Arcade-Modus Silverstone unsicher machen dürft - genug Training, um sich ein paar schöne Rennstunden zu machen und damit einen ausführlichen Einblick auf das künftige Vollprodukt zu erhalten. Im Heft macht sich das Rennsportfieber ebenfalls breit: Tests von Motorhead (Seite 129) und Monster Truck Madness 2 (Seite 117) geben Euch den Überblick, welche PS-Boliden Ihr außerdem noch über den Monitor hetzen könnt.

Wer jetzt als Fußballfan bereits ungeduldig mit den Füßen scharrt, muß diese noch ein paar Tage ruhig halten: Exakt 14 Tage vor Beginn der WM werdet Ihr ein "rundes" PowerPlay-Special am Kiosk vorfinden.

Darin stellen wir gesammelt alle lieferbaren PC-Fußballspiele im Vergleich vor auch Management-Programme. Weiterhin gibt es einen WM-Übersichtsplan zum Heraustrennen und einen elektronischen WM-Planer, in den Ihr

alle Ergebnisse des Turniers eintragen könnt. Die CD dieser Special Edition bietet Euch interessante Fußball-Software, darunter auch die wichtigsten spielbaren Demos der besten Kickerspiele.

Allen Nicht-Sportlern wünschen wir natürlich ebensoviel Spaß in diesem Sommer,

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Phantom-Tests

Auf sogenannte Vaporware begründete Microsoft Mitte der 80er Jahre einen Teil seines Erfolges: Es wurde einfach Software mit sensationellen Eigenschaften angekündigt und versprechen



gekündigt und versprochen, obwohl oftmals nicht einmal eine Zeile Programmcode geschrieben worden war. So ließ sich verhindern, daß Konkurrenten mit bereits fertigen Produkten den ganzen Markt für sich vereinnahmten.

Diese erfolgversprechende Marketingkunst hat die Spiele-Industrie wie selbstverständlich übernommen: Vollmundige Ankündigungen von supergenialen Top-Titeln, dann jahrelange Verspätungen bei der Entwicklung mit anschließendem Hochjubeln von Spieleigenschaften gehören heute zum Standardrepertoire einiger Hersteller. Oft erscheinen sogar derart hochgelobte Produkte überhaupt nicht, da das Projekt vorzeitig gestoppt wird, bevor es zuviel Entwicklungsgeld verschlingt.

Dieser Verfall der Sitten hat nun leider auch die Verlagsbranche erreicht: Da werden immer häufiger endgültige Werturteile über Spiele abgegeben, die weder im Handel zu haben sind, noch überhaupt die Entwicklungsstudios der Hersteller verlassen haben. Ohne deren Wissen werden sogar Beta- und Alpha-Versionen oder gar Internet-Demos für einen solchen Phantom-Test herangezogen. Dadurch werden natürlich dem Spiel Eigenschaften und Attribute bescheinigt, die eigentlich noch gar nicht funktionierten und die womöglich niemals so richtig eingebaut werden ganz in der Tradition der Vaporware. Wir warten gerade in süffisanter Spannung auf den ersten Testbericht eines tollen Spiele-Hits, der dann vom Publisher erst verschoben und letztendlich völlig gecancelt wird, da nicht konkurrenzfähig. Das wäre dann vollendetes Marketing ohne Markt...

Ralf Müller

INHALT

[titelthemen]

| Might & Magic VI - The Mandat of Heav Spielst Du eine Rolle? | ^{'en} 88 |
|--|-------------------|
| StarCraft Warcraft im Weltraum | 104 |
| Frankreich 98 EAs Volltreffer zur WM | 94 |
| Die neuen Helden trumpfen auf Hexplore, Baldur's Gate (S.46), Diablo 2 (S.50) | 130 |
| John Sinclair - Evil Attacks Jägermeister des Grauens | 110 |



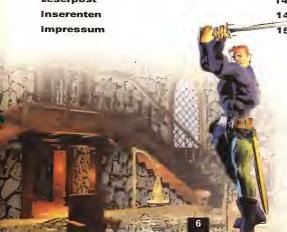
Might & Magic VI

[hardware]

| Windows 98 - The Future goes on Erste Eindrücke vom neuen (?) Betriebssystem | 144 |
|---|-----|
| DVD im PC Superlative oder nur neues Spielzeug? | 147 |

[rubriken]

| Editorial | 5 |
|---------------------------------------|-----|
| Die wichtigsten Demos auf einen Blick | 12 |
| Was ist auf der neuen Power-Play-CD? | 14 |
| So werten wir | 86 |
| Power Data: Statistik muß sein | 138 |
| Steckbrief: | |
| Die Vorlieben der Redakteure | 139 |
| Leserpost | 148 |
| Inserenten | 149 |
| Impressum | 150 |



| | _ |
|-------------------------------------|-----|
| test | |
| Deadlock II - Shrine Wars | 108 |
| Die Versuchung | 126 |
| Emergency | 116 |
| F 15 | 124 |
| Frankreich 98 | 94 |
| Golf 98 Edition | 113 |
| Hexplore | 130 |
| iPanzer 44 | 136 |
| John Sinclair - Evil Attacks | 110 |
| Metalizer | 98 |
| Micro Machines V3 | 115 |
| Might & Magic VI | 88 |
| Motorhead | 129 |
| Plane Crazy | 122 |
| Soldiers at War | 120 |
| Spec Ops | 100 |
| StarCraft | 104 |
| Starship Titanic | 134 |
| Outwars | 114 |
| Tennis Manager | 119 |
| Total Annihilation - Core Offensive | 118 |



Seite 88



Die Versuchung

Seite 126



StarCraft

Seite 104



Hexplore

Seite 130

pipelin

Kurzmeldungen Brandaktuelles aus der Spiele-Szene

Serie: Ultima Online Tagebuch eines Abenteurers

Ewige Vorab-Version mit kleinen Fortschritten

Dune 2000Die Mutter aller Echtzeitschlachten kehrt zurück

Star Wars - Force Commander Handfeste Bodenschlachten

The RevenantKidnapping im Mittelalter

Baldur's GateAD & D-Rollenspiel mit besonderer Intelligenz

Seven Kingdoms - Ancient Adversaries Die erste Upgrade-CD zur Königsstrategie

Diablo 2
Jetzt geht's ab ins Fegefeuer

Heart Of DarknessJump-&-Run für Geschicklichkeits-Fans

Return to Krondor Rollenspiel-Nachfolger jetzt von Sierra

M.I.A. - Missing In Action Action von der Front

Duke Nukem Forever Neues Abenteuer des lässigen E.T.-Terminators

LMK

Das Neueste aus dem Universum des Schwarzen Auges

Commandos - Behind Enemy Lines Sabotage auf Spanisch

Neues von Interactiv Magic Die aktuellen Projekte von "Wild Bill"

[support]

Tips & Tricks Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen 69

18

30

36

40

42

44

46

48

50

54

56

58

60

62

64

66

[direkt aus australien]

Beam me up Scotty
Zu Besuch bei Beam Software

140

[wettbewerb]

UBIK - Die Verlosung

Nachsichtgeräte und weitere reizvolle Preise zu gewinnen

142

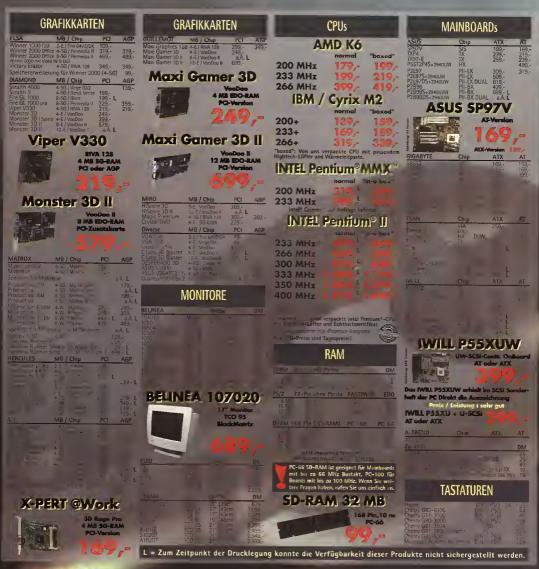


PREISWERT + SCHNELL + ZUV



Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020



BESTELLT - AM NACHSTEN TAG

ERLÄSSIG + BIS 21.00 UHR-

close the gap



Auf der CeBIT 1998 kam es heraus: die Leser der "PC Direkt" haben uns wieder unter die Anbieter-TOP-10 gewählt. Wir sind der viertbeliebteste Anbieter überhaupt. Unter den Versandhäusern für PC-Komponenten und PC-Zubehör sind wir sogar die Nummer Eins.

PREISE OHNE WENN UND ABER

Von uns hören Sie keine Ausreden. Die in dieser Anzeige veröffentlichten Preise gelten – auch wenn die Ware knapp wird oder der Dollar steigt (Ausnahme: RAM und CPUs). Nennen Sie unseren Mitarbeitern bei einer Bestellung nur Titel und Ausgabe der Ihnen vorliegenden Zeitschrift.

EXTERNE SYSTEME

Bei allen SCSI- und IDE-Laufwerken, die einen externen Betrieb ermöglichen, geben wir den Preis für ein komplettes System an (siehe Spalte "extern"). Auf Wunsch liefern wir auch frei konfigurierbare externe Systeme, z.B. mit mehreren Laufwerken in einem SCSI-Gehäuse.

STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem "storage-in-the-box"-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Für nur DM 20,- Aufpreis (UW-SCSI DM 40,-) liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

AUSGELIEFERT!



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mi

PREISWERT + SCHNELL + ZUV

www.elferrefe.de

Bestellannahme

ontag-Freitag 9-21 Uhr S-mstag 9-15 Uhr Abholung

Montag-Freitag 10-18 Uhr Samstag 9-15 Uhr Bestelladresse Philipp-Reis-Straße 9 24h-Mailbox

(ISDN + analog) 06403-92490

| 3=113tay 5-15 thi | Samstag 9-15 Unr | 35440 Linden | 06403-92490 |
|---|--|--|--|
| SOUNDKARTEN DM | DRUCKER | NETZWERK | SCSI CONTROLLER |
| SOUNDELASTER OM 18 PP 97-14 MES PP Value 189. AVEC WEB PP P God 299. SB PRD kom, Pri P Sugar Principle 199. AWE64 WEB PP Value 16-linen 199. SB PRD kom, Pri P Sugar Principle 199. SB PRD kom, Pri P Sugar P | FUJITSU Typ DM. Typ DM | 3COM Typ | ADAPTEC single KF |
| TERRATEC | EPSDN | Nettwerkrubehör (Kabel, Stecker, etc.) lieferbar. Unser "boxed" - füt erftälät noben der Nettwerklarte alles, was für den Anschild erforderlich etst 10 m BNC- Kabel, Terminator, 1-Stück und Adapter ISDN / MODEM | PCI 8750 SP U 225 DAWICONTROL KI PCI DC-2874 PCI DC-2875U 175 ADVANCE KI ISA 15435 75 PCI 2941 U 275 ADVANCE 2941 U 275 ADVANCE 2941 U 275 ADVANCE 2941 U 275 |
| GBILLEMOT | Design 400 C Jinte 248, Pesign 570 C Finite 380, Pesign 580 C Finite 380, Pesign 580 C Finite 459, Pesign 580 C Finite 459, Pesign 580 C Finite 580, Pesign 1700 C DIN A3 Finite 583, Pesign 1700 C DIN A3 Finite 584, Pesign 1700 C DI | Mendina 33 flov Mendina Bolvinu V34 Sportster Bolvinu V34 Sportster Bolvinu V34 Sportster Postage U5 flor Sportster Post | WECHSELPLATTEN Intern Boxed +20- |
| PCI-SOUNDKARTE SHUTTU HOT-225 ond Ensonley-Chip | SCANNER MICROTEK Anschluß DM. Phantom 308EPP F | Sportster Message pro Modern, Fax und Amother Verbruch | And Page 0 Such Aff 16 5 5 16 Ki A 5 5 16 Ki A |
| TV-KARTEN HAUPPAUGE DM 1 NV Primo 159, 1-10 VC 229, 1-10 Cm 449, 1-10 V Cm 449, 1-10 V Cm 613, | Scan Express 600° Scan Express Scan Ex Alle ong | Notice D 50K Typ DM | 252 283 283 284 284 284 284 284 284 284 284 284 284 |
| JOYSTICKS & CO. Apystick | #HOME-LL SIX AT 0 | SOFTWARE MICROSOFT Vollversion Update | NOMAI MB intern extent |
| 24 26 26 26 27 27 27 27 27 | KEINE FERTIGUNG VON PC-SYSTEMEN Alle PC-Gehäuse haben das vorgeschriebene CE-Zeichen | 0 7 essoqui 645- 0 7 essoqui 929- 7 229- 7 229- | 12 KB Godbe SCSI Intern 1990 LAUFWERKSGEHÄUSE |
| MÄUSE & CO. Typ DM Typ DM Solve F | .HOME-LINE* _PROFI-LINE* | ## FLOPPY-LAUFWERKE 1.44 MB Laufwerke 1.55 Panasonn bole Suny 45-15-16-15-16-16-16-16-16-16-16-16-16-16-16-16-16- | CD-ROM CASE x CD-ROM 118 |
| inkl, 1 Medium | L = Zum Zeitpunkt der Drucklegun | g konnte die Verfügbarkeit dieser Pro | |

ERLASSIG + BIS 21.00 UHR-

Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020







Die wichtigsten



Formel 1 '97

Das Topspiel der Rennsaison. Nur für Euch, nur bei uns. Wir freuen uns, Euch diese Demo exklusiv anbieten zu können, packt sie aus und genießt den virtuellen Fahrtwind im anfängerfreundlichen Arkademodus oder in det detailreichen Simulation. Nun könnt ihr den Schumachern mal zeigen, wie man die Kurven richtig nimmt.

CPU: Pentium 200 MHz, Platte: 91,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafilc SVGA, 3Dfx, CD-ROM 12x.



Demonstar

Schnörkellosen Arcade-Ballerspaß im Stile von Galaga & Co. zeichnet "Demonstar", das Sequel zu dem Shareware-Hit "Raptor", aus. Unablässig auf Euch einströmende Feindformationen müssen zerstört und wenn möglich auch Power-Ups eingesammelt werden, während Euer Raumschiff vertikal über den Screen düst.

CPU:Pentium 133 MHz, Platte: 12,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Golf Pro

Für alle Freunde der ruhigsten Sportart neben Schach haben wir diesmal auch etwas dabei. Empires neuester Streich entpuppt sich nicht als einfallslose Adaption des Rasenzeitvertreibs, sondern unterhält Euch mit einer gelungenen Maussteuerung. Der Schwung machts. Wer der neuen Technik etwas gespalten gegenübersteht, sollte reinschauen.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 6,2 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Shanghai Dyn.

Die ideale Entspannung im stressigen Alltag: Mit der gemütlichen Mahjongg-Variante Shanghai Dynasty können Denksportfans wieder manche Mittagspause sinnvoll ausfüllen. Vor allem die perfektionierte Grafikdarstellung und die allerliebst-animierten Spielsteine erfreuen das Auge. Die simplen Shanghai-Spielregeln beglücken auch Anfänger. CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 15,6 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Spec Ops

Sir, Yes, Sir! Die maximale Hardcore-Militärsimulation für volle Metall-Jacken (räusper). Zieht zu zweit los, um als US-Ranger verkleidet Einsätze gegen Terroristen und Fundamentalisten auszuführen. Wegen des extremen Zeitdrucks mindestens so adrenalintreibend wie ein Ego-Shooter.Trotzdem gibt sich Spec Ops taktisch anspruchsvoll.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 160,0 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 12x



Abe's Odyssee

Endlich gibt es ein spielbares Demo von Oddworld Inhabitants Titel mit dem Mudoken Abe in der Hauptrolle, der als Held wider Willen sein Volk aus der Sklaverei befreien muß. Innovative Ideen sowie eine liebevolle Grafik machen "Abe's Odyssee" zu einem ganz besonderen Erlebnis, wovon Ihr Euch jetzt selbst überzeugen könnt. CPU: Pentium 166 MHz, Platte 57,3 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik SVGA, CD-ROM 8x.

Demos der CD



Hexplore

Ein leichtfüßiges Rollenspiel im Stile von "Diablo", aber mit mehr Story sowie einer vierköpfigen Party. Im Jahre 1000 geht es darum, einem bösartigen Zauberer auf die Schliche zu kommen, indem man sich Level für Level an ihn herantastet. Die Iso-3D-Optik hält sich zwar in Grenzen, aber das Gameplay überzeugt völlig.

CPU: Pentium 100 MHz, Platte: 17,3 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x.



Outwars

Unter der Schirmherrschaft von Microsoft von der Company SingleTrac entwickelt, bekämpft Ihr als Mitglied einer Spezialeinheit in "Outwars" eine garstige Rasse von Außerirdischen. In jedem Einsatz bekommt Ihr ein anderes Missionsziel vordiktiert und manchmal steht Euch auch ein Teamkamerad zur Seite, dem Ihr Befehle erteilen könnt.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 41,1 M8yte, RAM: 32 M8yte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 8x.



Semper Fi

Das Marines-Strategiespiel aus den Waffenfabriken von I-Magics wildem Bill glänzt nicht gerade durch opulente Grafik, sondern bleibt in dieser Hinsicht militärisch-knapp. Das Gameplay hat dagegen mehr zu bieten, macht Euch mit dieser Demo selbst ein Bild davon, wie sich Ledernackeneinsätze aus der Sicht des Generals so machen.

CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 24,8 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x.



War Wind 2

Ein Echtzeitstrategical, mit vier Parteien – daraus ergeben sich interessante Kombinationen, ja sogar punktuelle Kooperationen. Die vier eher kurzen Kampanen glänzen durch Originalität, doch leider ist die Steuerung zwar in sich logisch, aber für Echtzeit etwas zu kompliziert, weshalb es leicht zu Fehlklicks kommt. Trotzdem ein guter Titel.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte 45,1 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM: 8x.



Liberation Day

Der Konflikt zwischen Terranern und Tauraniern nimmt galaktische Größe an. Waren es im Vorgänger Fallen Haven noch zwei Völker auf einem Planeten, dann haben wir es diesmal mit vier verschiedenen Nationen zu tun, die mit unterschiedlichsten Waffen und Taktiken auf einander losgehen. Feuer frei, Leute, und gute Eroberung allerseits. CPU: Pentium 166 MHz, Platte: 40,2 MByte, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 8x.



J. Jack Rabbit 2

Lang lebe das gute, alte Jump'n'Run-Feeling, das die Fortsetzung des Shareware-Klassikers von Epic Megagames wieder aufleben läßt! "Jazz Jack Rabbit 2" ist eine vergnügliche Plattformhüpferei, die noch besser, schneller und durchgeknallter ist, als der Vorgänger. Diesmal ist sogar Jazz' Kumpel Spaz mit von der Partie.

CPU: Pentium 133 MHz, Platte: 16,8 MByte, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x.



Die CD im Überblick

TOP - DEMO
6/98

FORMULA 1 97

DEMOS
VIDEOS
TOOLS
ONLINE
PATCHES
LESER INFO ENDE

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 6/98

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- 3rd Millenium Update
- Battlezone Update
- · Deadlock 2 Update
- · Dungeon Keeper Update
- · Hexen 2 Update
- · Lords of Magic Update
- · Perry Rhodan Update
- · Black Dahlia Patch
- · Worms 2 Patch
- · Die by the Sword Patch
- F1 Update/Voodoo 2
- Descent 2 Update/Voodoo 2

| Demos | |
|----------------------|-----------|
| Demos | Größe |
| Exklusiv: F1 '97 | 91,0 MB* |
| Demonstar | 12,0 MB* |
| Golf Pro | 6,2 MB* |
| Hexplore | 17,3 MB* |
| Outwars | 41,1 MB* |
| Semper Fi | 24,8 MB* |
| Shanghai Dynasty | 15,6 MB* |
| Spec Ops | 160,0 MB* |
| Abe's Oddysee | 57,3 MB* |
| War Wind 2 | 45,1 MB* |
| Liberation Day (neu) | 40,2 MB* |
| Jazz Jack Rabbit 2 | 16,8 MB* |

* "Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Videos

Clonk

Tools

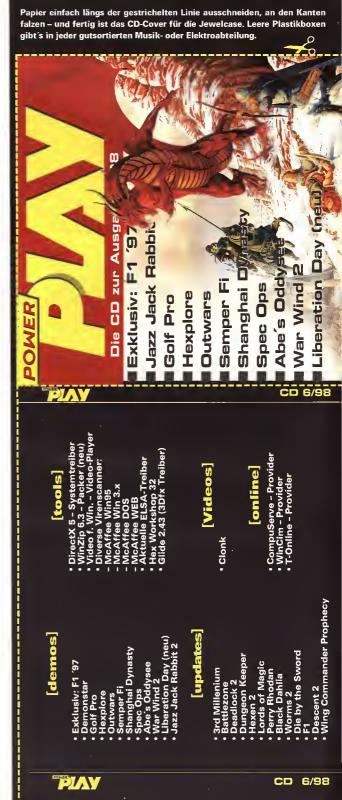
- · DirectX 5 Systemtreiber
- · WinZip 6.3 Packer
- · Video f. Win. Video-Player
- · Diverse Virenscanner:
- F/WIN DOS
- McAffee WIN95
- McAffee WIN 3.x
- McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- · Hex-Workshop 32 Editor
- · Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Online

- · CompuServe Provider
- WinCim Zubehör
- · T-Online Provider

Info

Habt Ihr mit der POWER-PLAY-CD irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.





INFOS ZUR CD



Neben vielen interessanten Demos haben wir diesmal eine Exklusiv-Demo von Psygnosis Formel 197 für Euch. Außerdem möchten wir Euch nochmals darauf hinweisen, daß wir aus technischen Gründen seit der vorigen Ausgabe eine neue Menü-Programmdatei haben. Das ist für WIN-3.x-Benutzer und

alle, die den Autostart abgeschaltet haben interessant. Sie heißt: MENUE.EXE! Also nicht mehr nach der POWER.EXE suchen... Viel Spaß, Euer Tom



Installation

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein einfacher Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem "exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk "C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen - also auch das Menü - beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools "verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Kino per Einfach-Klick auf den gewünschten Titel



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.



Mausgesteuerte Werkzeugkiste -Nützliches und Hilfreiches

Ab sofort lieferbar: Dimension™ XPS R350 mit 350 MHz Intel Pentium® II Prozessor, Intel® 440BX AGPset, 64 MB 5DRAM, 6,4 GB EIDE Festplatte und 17" Monitor

GET THE POWER -NOW!

l. MwSt. nur DM

(3.444,- zzgl. MwSt.)

Dimension XPS R350

Empfelilung

selir gut"

• 350 und 400 MHz In Prozossoreo ab sefo

• 100 MHz System am mit Intel® 440BX AG

MS Windows 98 Upgrod für ollo Dimonsion PCs

SPAREN etzt profitieren – jetzt b Per Telefon: Mo. Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr 0180/5224050 XPS R350 www.dell.de



Bei Dell erholten Sie schon heute, wovon viele erst morgen tröumen! Jetzt können wir Ihnen einen gonz besonderen Technik-Leckerbissen vorstellen: Unsere ollerneueste Dimension XPS-Generotion mit ungloublichem 350 oder 400 MHz Pentium® II Prozessor und innovotivem Intel® 440BX AGPset mit 100 MHz Bussystem. Domit orbeitet die Dell Top-Boureihe so rosend schnell, doß sogor die onspruchsvollsten Anwender stounen werden. Wie bei Dell üblich, vereinen ouch unsere neuen Leistungs-Trendsetter wieder ousgesuchte Hord- und Softwore-Komponenten, wie z.B. eine High End Grofikkorte für erstklossige 2D- und 3D-Performonce, mit der Sie die neue PC-Technologie optimol nutzen können. Holen Sie sich jetzt den Mego-Energieschub auf Ihren Schreibtisch - zu bekömmlichen Vorteilspreisen!



Markenqualität direkt vom Hersteller!

DIREKT

BESTELLEN

STARTEN

www.dell.de

UNSERE TOP-ANGEBOTE

Dimension™ XPS R400

- 400 MHz Intel Pentium® II Prozesso
- Intel® 440BX AGPset Minitawer-Gehöuse
- 512 KB Cache
- 64 MB SDRAM, erweiterbar auf 384 M8
- 8.4 GB EIDE Ultra OMA/33 Festplatte
- 5TB Velocity 4 MB AGP Grafikkarte
- 0ell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.S.)

- Oell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.S.)

 14/32 x Speed EIBE CD-ROM
 Crystol 4236B Audiochip und
 4611 Wavetable Chip
 M.5 Windows 95 vorinstalliert (CD)
 M.5 Windows 98 Upgrade Gutschein**
 M.5 Office 97 Small Business Edition
 (EBEL insetzet Ellist (FD)

 (EBEL insetzet Ellist (FD)
- (5BE) vorinstalliert (CD) MS Internet Explorer vorinstolliert
- T-Online 2.0 varinstalliert
- McAfee 3.11 vorinstalliert MF II-Tastotur, Mous, 3,5" Floppy
- Basis Service Paket

4.8957 inkl. MwSt. nur DM

(4.220,- zzgl. M inkl. MwSt. nur DM 178 толан. Leasingrate (153,- zzgl MwSt.

Dimension™ XPS D300

300 MHz Intel Pentium® II Prazessor

"Highlight"

- Intel® 440LX AGPset
- Minitower-Gehöuse
- 512 K8 Cache
- · 64 M8 5DRAM, erweiterbar auf 384 MB
- 6,4 GB EIDE Ultra DMA/33 Festplatte
- 5TB Velocity 4 MB AGP Grafikkarte
 Dell 17" TCO-95 Monitor (15,9" V.I.5.)
- 14/32 x 5peed EIDE CD-ROM
- U5 Robotics Sportster WinModem
- 56 K8ps mit X2-Technologie
 Crystal 42368 Audiochip und
 4611 Wavetable Chip, AC5 295 Laut-
- sprecher und 5ubwoofer

 MS Windows 95 vorinstalliert (CO)
- M5 Windows 98 Upgrade Gutscheit
- MS Home Essentials 98 (Word, Works,
- Money, Encarta, Puzzle Collection) vorinstolliert (CD)
- MS Internet Explorer vorinstalliert
- T-Online 2.0 vorinstalliert
 McAfee 3.11 vorinstalliert
- MF 11-Tostatur, Maus, 3,5" Floppy

 8osis 5ervice Paket inkl. MwSt. nur DM

(3.444,- zzgl M ink! MwSt nur DM 156 monatl. Leasingrate 135,- zzgl. MwSt.

Unser Lessingangebot gilt für gewerbliche Kunden für eine Laufzeit von 36 Monoten inkl. Elektronitivescicherung, zzgl. Versondkosten und vorbehallich Prüfung und Annahme. Kondiffonen für größere Abnahmenengen und weitere gegen Versandkostenpauchole

Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, und MMX™ ist ein Warenzeichen der Intel Corporation.

oder 1-Online:

Einfoch obtrennen und ausgefüllt an uns faxen. Oder in einen Briefumschlog stecken und per Post on uns senden

| _ | mieren Sie mich ausfü inden Dell Produkten: | | |
|-----------------------------|--|------------------|----------|
| Dimension XPS R40 Notebooks | Dimension XPS R350 | Dimension XP\$ [| emont. |
| | | | 22.11000 |
| Name | V | | |
| Name | YOF | name | |
| Firma (bitte nur | ausfüllen, wenn Anfrag | ge gewerblich) | |
| | , | , , | |
| Abteilung | Fun | dion , | |
| Straße/Hausnun | | | |
| Straise/ mausnun | nmer | | |
| | | | |
| PLZ/Ort | | | |

is at 10 (2/17)* 16 at 10 (2/17)* 16 at 10 (2/17)* 16 at 10 (2/17)* 17 (2/17)

Budgetspiele

Cheap Fun

Spielspaß muß nicht teuer sein. Wer sich nicht schon immer sämtliche allerneuesten Teil besorgt, kann extreme Schnäppcben machen. Vorausgesetzt, er bringt die Geduld auf, bis zur Veröffentlicbung des Klassikers in einer Budgetreihe zu warten. Aber auch zur Vervollständigung der eigenen Spielebibliothek mit wichtigen Titeln eignen sich solche Gelegenheiten. Was gab es da in letzter Zeit Neues? GT bringt seine Replay-Serie in Schwung. Zu den Bonbons, die in der Regel für schlappe 30 Mark über die Ladentheke rut-



sic Serie. Für schmales Geld erbalten wir KKND, Longbow. ATF, USNF 97, Wing Commander 4, Privateer II und Syndicate Wars. Da sollte doch für jeden Geschmack etwas dabei sein. Eidos hält mit seiner Premier Collection dagegen und bietet

Akte Europa, Links LS, Orion Burger und den Tomb Raider -Diectors Cut zum kundenfreundlichen Preis. Auch das kultige Interstate '76 ist in Bomicos Softprice-Reibe für knappe 40 Mäuse zu erstehen, genauso wie Holiday Island, Sbangbai, EF 2000, Die Fugger II, Dark Reign, Warcraft II, Hexen II und Titanic. Kostenbewußten Ballspie-

lern stehen zwei Sondereditionen ins Haus, Software 2000 hat die komplette Bundesligamanager-Serie - in den Geschmacksrichtungen Classic,



Professional, Hattrick und 97 auf eine CD gebannt und verkauft diese zusammen mit einem dicken Handbuch für gerade mal 69 Mark. Dieser Preis wird von Empire Interactive noch unterboten, die ihre Silberkugel-Klassiker Web" und "Timesbock" als "Flipper-Mania" für nicht ganz 60 Mark unters Volk bringen. Na dann, viel Spaß! fe/sf

oder 95 wird knapp 200 Mark.

die Vollversion für Neueinsteiger um die 400 Mark

kosten. Das ist deutlich mehr

als das Konkurrenzprodukt

MacOS 8.0, was uns Spielern

aber mit Sicberheit auch nicht.

mebr bilft als das kostenlose

Der Planer

Wirtschaftswunder

Der Inbegriff einer trockenen deutschen Wirtschaftssimulation ist anscheinend nicht totzukriegen. Nicht genug damit. daß Greenwood neue Patches anbietet, die kleinere Probleme im Spiel beseitigen helfen. Die Speditionssaga hat inzwischen auch ihren Weg in den Ausbildungssektor geschafft. In den neuen Bundesländern werden damit bereits Speditionskaufleute aus- und weitergebildet, und auch eine französische Universität in Clemont-Ferrand nutzt das Programm zu Vorlesungszwecken in Wirtschaftskursen. Weil es so typisch deutscb ist?

Gerhirnakrobatik Peron

Greenwood betätigt sich inzwischen nicht mehr nur als Zweit- und Drittvermarkter von abgelegten Spielehits, "Der Planer Gold" geht dem-



nächst mit dutzenden neuer Missionen in die Läden. sondern auch als Veröffentlicher recht brauchbarer Neutitel, wie man am Beispiel Metalizer unlängst schon sehen konnte. Der nächste Schritt zielt in Richtung Tüftelspiel. Peron läßt Euch bunte Kugeln und graue Gehirnwindungen verschieben, und zwar ab Juni.

Windows-News

schen, zäblen hier das nicht

totzukriegende Echtzeithek-

tikspiel "Z" (mit Expansion

Pack), "SPQR", "Puzzle Bob-

ble", "Nine - the last resort",

Redmond zieht nach

Microsoft kündigt DirectX 6.0 an - für Juli 1998. Diese Version wird sich vor allem auf Verbesserungen im Grafikbereich beziehen, DirectMusic wird erst in einer Nachfolgeversion 6.x verfügbar sein. Durch den 6.0-Release soll der Vorsprung der OpenGL-Technologie eingeholt werden. Wir sind gespannt, wie die Dinge sich weiter entwickeln, zumal SiliconGraphics und die Vereinigung der OpenGL-Entwickler eine neue Version

1.2 für Herbst dieses Jahres angekündigt haben. Windows 98 wird laut Microsoft sowohl in den USA als auch in Deutscbland am 25.Juni erscheinen. Die Upgradeversion von 3.11

Digital Integration

Nachrüstungsbeschluß

Linux.

Die Flugsimulationen F-16, Apache Longbow und Hind aus den Hangars von DigInt sind ja im Dreierpack und mit 3Dfx-Unterstützung als "Front Line Fighters" erschienen. Stolze Besitzer einer "konventionellen" F-16 können sich den 3Dfx-Patch von der Website www.digint.co.uk 'runterziehen, Guten Flug.

7,7/1/8



Öfter mal was Neues

Treasure Hunter

Eins muß man Cryo lassen: Kaum eines ihrer Spiele gleicht

Wenn das mal nicht Treasure Island ist!

dem anderen! Zum Jahresende hin wird man beispielsweise dem teutonischen Wintermatsch entfliehen können, indem man sich mit den Franzosen auf Tauchfahrt begibt: Fünf versunkene Schiffswracks wurden in allen Einzelheiten 3D-modelliert und natürlich mit märchenhaften Schätzen gespickt. Und damit der hoffnungsvolle Wasser-Indy nicht gleich beim ersten Versuch untergeht, werden etli-

> che interaktive Dokumentationen zu wichtigen Themen wie Tiefseetauchen, Haie, Piraten und dergleichen mitgeliefert. Treasure Hunter ist also nicht nur Adventure beziehungsweise Simulation, son-

dern zur Hälfte auch ein Education-Programm. jn

Treasure Hunter
Genre:
Mixtur
Hersteller:
Cryo
Erscheinen geplant:
Ende '98
Internet: www.
cryo-interactive.com

Gute Reise

"MDK"-Team zu neuen Ufern

Das Entwicklungsteam von "MDK", namentlich und in erster Linie Nick Bruty, Andy Astor und Bob Stevenson, hat mit den Planet Moon Studios eine neue Softwarefirma gegründet. Die Studios

arbeiten mit Interplay zusammen; ihr erstes Projekt ist ein Game mit dem Arbeitstitel "Giants". Auf der diesjährigen E3 in Atlanta werden wir die Jungs vom Planetenmond aber kräftig ausquetschen...jn

Abrakadabra

Duel: The Mage Wars



Das Covermotiv von Duel

Bei Mythos ("X-COM") werden keine Aliens mehr gejagt, stattdessen strickt man dort in Zusammenarbeit mit Virgin an einem Game, das von ihnen in die Schublade "Fantasy Combat Strategy" eingeordnet wird — was immer das sein mag. Nun, jedenfalls verschlägt es den Spieler hier in ein verzaubertes Reich voller Magie und Magier, die sich untereinander bekriegen. Keine Frage, daß man sich dabei letzten Endes als Ober-Spellcaster durchsetzen soll und muß. Und sobald mehr bekannt wird, werden wir's Euch nicht vorenthalten... jn

Duel: The Mage Wars Genre: Mixtur Hersteller: Mythos/Virgin Erscheinen geplant: Oktober '98 Internet: www.vie.com

Kommentar:

Au Backe, mein Zahn!

Amis sind eigentlich ganz sympathische Leute: freundlich, flexibel, manchmal vielleicht etwas laut und robust. Aber was diese Burschen so in sich hineinstopfen, davon kriegt man Hirnsausen, ehrlich! Zucker darf drin sein bis zum 150%en Sättigungsgrad, auch Chemie, was die Fabrik nur hergibt – aber wehe, es ist ein Gramm Fett dabei!

Na ja, anläßlich eines Besuches

bei I-Magic schweiften wir vom Kaufrausch gepackt etwas ab und holten uns im Supermarkt einen Korb voll mit möglichst widerlichen Nahrungsmitteln. Rechts im Bild sieht man zum Beispiel einen bunt schillernden, besonders abwegig wirkenden "Kuchen". Der freilich schmeckte besser als er aussah; es handelt sich dabei um eine Art Götterspeise mit Sahne. Ekelerregend hingegen

die Dosen links im Bild. Wer Root Beer mag, der frißt auch kleine Kinder, da bin ich sicher! Das Töpfchen vorn in der Mitte ist eine Art Schmelzschokolade – man kann alles mögliche hinein-



tauchen und dann essen. Das braune Fläschchen beinhaltet natürlich Erdnußbutter. Gewöhnungsbedürftig, aber gar nicht mal so schlecht. Tja, und an die beigefarbene Packung im Hin-

> tergrund haben wir uns bis jetzt noch nicht herangetraut. Das ist nämlich Kakao mit Marshmellows, und vor dem Redaktionsschluß war uns dieses Experiment zu riskant... jn

Mit dem Schwerte in der Hand...

Swords & Sorcery

D.W. Bradley, einer der Hauptdesigner der Wizardry-Serie von New World Computing, war in den vergangenen Jahren nicht untätig und strickte für Virgin an einem neuen Rundum-3D-Rollenspiel. Der gänsehäutige Untertitel "Come Devils, Come Darkness" sagt schon, worum es gebt: Der mit einem unaussprechlichen Namen gesegnete Lord of Death ist gerade aufgewacht, seine Kreaturen sind fruchtbar und mehren sich! Ganz im klassischen RPG-Stil tritt man mit sechs selbstgezüchteten Helden gegen die Brut des Bösen an, wobei gerade die





Traumhafte Grafik...

Charaktergenerierung ihren Vater Bradley kaum verleugnen kan – schon bei Wizardry gehörte ja dieser Teil zur Speerspitze des Genres...

Das Game soll dann weitgehend nichtlinear ablaufen, wobei der defaultmäßig aktivierte Echtzeitkampf auch abgeändert werden kann, nämlich über verschiedene Zwischenstufen bis hin zur rein rundenbasierten Auseinandersetzung. Tja, und was die Grafik angeht, so sagen

die nebenstehenden Screenshots wohl mehr als tausend Worte; schließlich soll nicht unerwähnt

bleiben, daß man auch mit etlichen Multiplayer-Optionen einsteigen darf – im Teammodus, als Einzelheld oder auch gegeneinander. Ja, die Welt ist böse: Erst kommt jahrelang fast nix, und dann schicken alle gleichzeitig ihre Helden in den Ring... jn

Genre:
Rollenspiel
Hersteller:
Virgin
Erscheinen geplant:
Oktober '98
Internet: www.vie.com



...und hektische Action!

Universal

Mankind

Ende April ist ein neues Online-Multiplayergame in die Betaphase gegangen, das wohl selbst "Ultima Online" übertreffen könnte - zumindest was den Umfang angebt. Mankind ist ein Weltraumabenteuer, in dessen ungeheurem Universum 900 Millionen Planeten (!) pm ihre Sonnen kreisen. Nein, das war kein Druckfehler und ist auch gar nicht so unmöglich, wie es scheint; das wissen alle, die jemals in "Frontier" bzw. "First Encounters" hineingeschaut haben. Unbegrenzte Spielerzahl und unbegrenztes Gameplay verspricht der Hersteller Vibes, und tatsächlich ist



Der Kampf um den Planeten ist in vollem Gange

hier fast alles möglich. Man entscheidet sich anfangs für die Mitgliedschaft in einem von zwei rivalisierenden Imperien und kann dann, ähnlich wie bei

> UO, alle möglichen Laufbahnen einschlagen: Soldat, Händler, Söldner, Pirat... Ja, mit der Zeit soll es sogar möglich sein, einen ganzen Planeten sein Eigen zu nennen und zu verwalten!

Die ganze Pracht wird (wie im rich-

tigen Leben) in komplettem 3D präsentiert, die Planeten kreisen um ihre Sonnen, erleben Tag und Nacht sowie verschiedene Jahreszeiten. Weil es auf einer höheren Ebene letzten Endes darum geht, daß ein Imperium das andere erobern will, sieht Vibes in dem Programm eine Echtzeitstrategie – aber natürlich weist sie einen starken Action-Schwerpunkt

Mankind
Genre:
Action-Strategie
Hersteller:
Vibes
Erscheinen geplant:
Sommer/Herbst '98
Internet:
www.mankind.net

Des Shooters Wonne

Expendable



Macht die Aliens platt!

"Incoming" war erst der Anfang. Rage Software bastelt nämlich an einem weiteren grafisch opulenten Action-Feuerwerk mit dem Titel "Expendable". Zu Beginn des nächsten Jahres könnt Ihr als Space Marine Aliens auf fremden Planeten mit allerhand martialischen Geräten so richtig einheizen. Außer der Einzelspieler-Ballerei wird das Game darüber hinaus durch Coop-Play via Split-Screen, bei dem Ihr zu Zweit an einem Computer spielen könnt, so wie speziell designte Deathmatch-Level für hitzige Gefechte im lokalen Netzwerk abgerundet. Wie bei "Incoming" muß allerdings eine 3D-Beschleunigerkarte in Eurem Rechner stecken, damit Ihr überhaupt der Vernichtung außerirdischen Lebens frönen dürft. eis

Genre
Action
Hersteller
Rage Software
Erscheinen geplant
1. Quartal 1999

Die Wahrheit ist dort draußen

Abducted

Wir haben es ja immer gewußt, und Immersive Worlds weiß es offennsichtlich auch: Da draußen düsen die Außerirdischen durch die Gegend, und manchmal entführen



Hm, das sind Hypertripelstrone...

Alles Böse kommt vom Mond!

sie jemanden. Beispielsweise Paul Douglas. Dumm ist bloß, daß Paul sich das nicht gefallen lassen will und nach Antworten sucht – andererseits auch wieder gar nicht dumm, denn dieser Halsstarrigkeit verdanken wir bald ein neues 3D-Adventure, das ähnlich wie "Tomb Raider" mit einem deutlichen Actionschwerpunkt überzeugen möchte. Und die Optik überzeugt schon jetzt... jn

Abducted
Genre:
Actionadventure
Hersteller:
Immersive Worlds
Erscheinen geplant:
1999
Internet: www.
Immersiveworlds.com



Neues vom Höhlenhund

Total Annihilation Packs

Cavedog hat weitere Missionpacks für Total Annihilation angekündigt. Gerade ist das Pack "Die Core Offensive" mit Massen von neuen Einheiten und einem ausgefuchsten Karteneditor erschienen. Der nächste Streich heißt "Battle Tactics", der neue Missionen und Karten, aber keine neuen Einheiten enthalten wird. Der ständige Strom von neuen Units von

der Cavedog-webpage scheint zunächst zu versiegen, nur einzelne "Überraschungen" sind noch geplant. "Battle Tactics" ist für Sommer vorgesehen. Im tiefen Winter dagegen erwartet uns eine Neuheit im TA-Universum. Ganz abseits der gewohnten Sci-Fi-Pfade bewegt sich "Total Annihlation: Kingdoms". Basierend auf der bewährten 3D-Engine und den daraus entstehenden üppigen Karten sowie den animierten Einheiten entführt uns dieses Pack in eine Welt der Ritter und Magier, also ins sagenhafte Märchen-Mittelalter. Mal nicht Ultra-Hi-Tech, sondern bodenständige Zauberei und Schwertkunst.

Total Annihilation:
Battle Tactics &
Kingdoms
Hersteller:Cavedog
Genre
Strategie
Erscheinen geplant
3. bzw 4. Quartal
1998

Kooperation

Microsonic

Sega und Microsoft haben eine Software-Kooperation für die neue Sega-Konsole "Katana" vereinbart. Die 64-Bit-Konsole, die zumindest in Japan schon zu Weihnachten '98 in die Läden kommen soll, wird damit zwar nicht PC-kompatibel sein. Schwere Ausnahmefehler und Schutzverletzungen waren in der Videospielwelt bisher unbekannt, wir hoffen, daß es dabei bleibt.

Teil Drei

Command & Conquer - Tiberian Sun

Er ist in Sicht, der dritte Teil. Zumindest am Horizont sichtbar. Eine Handvoll Screenshots und ein paar dürftige Informationen gestatten uns einen ersten Ausblick auf das Sequel zum Sequel desjenigen Echtzeitstrategiespiels, das wie kein anderes ein ganzes Genre definiert hat. Nachdem aber die Enkel, man denke da an Total Annihilation oder StarCraft, den Großvater um Längen überholt haben, muß C&C III ja einiges bieten, um zumindest



An der Grafik soll es bestimmt nicht scheitern



Der Disruptor-Tank zerstört alles mit seiner neuartigen Ultraschallkanone

gleichzuziehen. Der große Name allein wird keine Rekordverkaufszahlen mehr garantieren. Was ist bisher abzusehen? Die Grafik wird sich den inzwischen herrschenden Quasistandards anpassen und 3Dfx- bzw 3D-Beschleunigerunterstützung anbieten. Hier kommen die Erfahrungen mit dem optisch sehr ansprechenden Blade-Runner-Adventure zum Tragen. Obwohl uns auch einige alte Bekannte mit ins neue Szenario begleiten werden, konventionelle Infanterie und Tanks sind eben durch nichts zu ersetzen, sind es vor allem die neuen

Units, die für neuen Spielspaß sorgen sollen. Da hüllt sich Westwood natürlich marketinggerecht in Schweigen. Soviel ist durgesickert: Jetpacks sorgen für mehr Mobilität bei Infanteristen, die bösartigen NOD-Jungs verstecken ihre Basen mit einem Stelth-Generator, wir bekommen Luftkissenfahrzeuge und die Disruptorkanone auf Ultraschallbasis. Alles in allem sind aber nicht etwa solche Fluten an verschiedensten Geräten und Gefährten zu erwarten wie in Total Annihilation, sondern wenige Basis-Einheiten, die durch spezielle Mobile in einzelnen Missionen verstärkt werden. Neuerungen sind natürlich gerade im bereich der KI zu erhoffen, gilt doch Command&Conquer I manchem als Beispiel für ein Echtzeitstrategiespiel, das ohne eine solche auskommt und nur durch cheatende Computergegner auffällt. Hier dürfen wir eine zeitgemäße Steigerung in der Intelligenz der künstlichen Gegenseite erwarten.

Command &
Conquer 3
Genre:
Echtxeitstrategie
Hersteller:
Westwood
Erscheinen geplant:
Ende '98

Railroad Tycoon II

Eisenbahnromantik



Dampfzüge in 3D-Ambiente. Ein Augenschmaus.

Eine kleine Sensation ist die Ankündigung, daß eine recht unbekannte Softwarefirma namens PopTop die Lizenz für ein Sequel zum Wirtschaftsklassiker Railraod Tycoon von Microprose erworben hat. Schon seit über einem Jahr wurde an dem Spiel unter dem Arbeitstitel "Iron Horse" gearbeitet, möglicherweise wird es noch 1998 fertiggestellt. Die Grafik wurde komplett neu aufgebaut, eine 3D-Engine verhilft zu zeitgemäßem Erscheinungsbild, die Landkarte verfügt über sechs (!) Zoomstufen für maximale Übersichtlichkeit. Darüber binaus wurden aber viele Features des

Originals beibehalten. Wieder wird alles in Echtzeit ablaufen das alte Railroad Tycoon war ja eines der ersten Strategiespiele. das nach diesem Prinzip ablief. Ein hochaktuelles Feature wird ebenfalls implementiert: der Multiplayermodus, der bis zu 32 Mitspieler (!) via LAN oder Internet zuläßt. Diese vergleichsweise erstaunliche Zahl ist möglich, da es bei einem Transport- und Aufbauspiel nicht auf Zehntelsekunden ankommt, und die Datenpakete bei der relativ geringen Anzahl an Elementen eher klein bleiben. Neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit kommen ins



Schöne Aussichten für alle Wirtschaftsstrategen

Spiel. So dürft Ihr nun die Schienenstränge der Konkurrenten mitbenutzen, und umgekehrt gegen Gebühr, versteht sich, die jeder Spieler selbst festlegt. Per Drag-and-Drop könnt ihr bequem Schienen verlegen - es gibt jetzt auch elektrifizierte Strecken - und Gehäude errichten. Die ersten Screenshots - das Spiel geht gerade in die Alpha-Phase zeigen, daß nicht nur die Optik aufpoliert, sondern auch eine Menge nützlicher Features eingebaut wurden, die Übersichtlichkeit und Benutzerfreundlichkeit aufwerten. Die finanzielle Seite war im ersten Teil ja eher rudimentär ausgeführt, Aktienspekulationen und Firmenübernahmen liefen nach einem reichlich einfachen Strickmuster ab hier wurde zusätzlich erfreuliche Komplexität geschaffen, die so manche gemeine geschäftliche Finte auch abseits der Schienenwege zuläßt. Die Szenarien sind zwischen dem Jahr 1804 und dem nächsten Jahrtausend angesiedelt. Ein Vertrieb ist auch schon genannt worden, es ist die unlängst gegründete g.o.d., oder "Gathering of Developers". Der Chef-Entwickler vonPopTop ist in Insiderkreisen ebenfalls kein Unbekannter mehr, er war an der Entwicklung von Heroes of Might and Magic 1 & 2 maßgeblich beteiligt. Das alles gibt Anlaß zur Hoffnung, daß einer der Strategie-Klassikerschlechthin in einer durchdachten und ansehnlichen Form wiederaufersteht.

Railroad Tycoon II

Hersteller
PopTop/g.o.d.
Genre
Wirtschaftsstrategie
Erscheinen geplant
Ende 1998

Deer Hunter

US-Charts-Hit

Der derzeitige Spielehit in den Vereinigten Staaten ist nicht etwa eines der neuen Echzeitstrategiespiele à la StarCraft

oder ein Ego-Shooter-Splatterfest im id-Stil, sondern eine Jagdsimulation namens Deer Hunter. Richtig, hier werden keine Flugzeuge oder Aliens gejagt, sondern Hirsche und Rehe. In beschaulich-ländlicher Umgebung wartet der

Spieler geduldig vor dem Monitor, bis ein jagdbares Wild durch den lieblich animierten Wald schlendert und in den Dunstkreis seines Fadenkreuzes tritt. Danach den Mausklick-Abzug drücken und Paffentweder daneben oder einen stolzen Rotwildkopf an der virtuellen Wohnzimmerwand mehr. Das Spielprinzip erinnert an steinzeitlich-frühe Videospielzeiten. Das und



Laßt uns einen Bock schießen...

selbst die fehlende 3Dfx-Unterstützung scheint die Popularität des Möchtegern-Abenteuers im Land der unbegrenzten Möglichkeiten keineswegs zu schmälern. Eine deutsche Version ist derzeit noch nicht in Sicht und auch eher unwahrscheinlich

The House of the Dead

Zombie-Spaß

Zunächst auf der Saturn, im Herbst aber auch für PC-Spieler zugänglich: das nächste Kapitel unterhaltsamer Zombie-Erfah-

Forschungszentrum hinein, um dort mit dem ganzen Ausmaß des Wahnsinns konfrontiert zu werden. Hunderte von genetisch

verdrehten Zombies und mutierten Supermonstern stellen sich Euch in den Weg. Dabei müßt Ihr nicht nur den Auftrag Eurer Regierung erfüllen. Dr. Curien stoppen, die Entführten befreien und die Mutantenzombies unschädlich machen, sondern auch die schnucklige Sophie

retten. Und das alles, bevor es zu spät ist. Das Ganze ergibt ein flottes Action-(sprich: Baller-) Spiel für Über-18-Jährige mit ruhigen Nerven und einem gesunden Magen...

The House of the Genre: Action Sega Erscheinen geplant



plattert wieder, natürlich in grün

rungen. "The House of the Dead" bringt euch in eine verschwörungsschwangere Ausgangssituation. Mehrere Mitarbeiter des DBR-Konzerns verschwinden mysteriös, und die Spuren führen zu Dr.Curien. einem Genforscher (aha!). Ihr werdet daraufhin von der Regierung beauftragt, der Sache nachzugehen. Kennen wir diesen Plot nicht aus irgendeiner Fernsehserie? Ihr arbeitet Euch also in das



Schöner als Incoming? Mal sehn

Weil uns das farbenprächtige Ballern so viel Spaß macht, steht auch schon der nächste Arcade-Shooter ins Haus, Im Rahmen von Recoil krabbeln wir ins Cockpit des BFT-Kampfpan-

3D-Baller-Orgie Recoil

zers und räumen unter den verschiedensten Gegner-Objekten ordentlich auf. Sämtliche modernen Features wie 3Dfx-Unterstützung, durch Explosionen veränderte Landschaft und intelligente Gegner stehen schon ab einem 90MHz-PC zur Verfügung. Dieselbe Grafikengine wird übrigens auch bei Mechwarrior 3 verwendet. fe

Recoil Hersteller Genre Erscheinen geplant

Wettbewerb

Hurra

Frohe Botschaft allerseits! Wieder gelingt es uns, Menschen glücklich zu machen. Allen voran

Matthias Lull, aus 53111 Bonn. Er kriegt nämlich die schicke und extrem seltene Deathtrap-Dungeon-Lederjacke,

Aber auch die Folgenden freuen sich wie die Schneekönige über die vom Chefentwickler handsignierten Seven-Kingdoms-Spiele: F.Witt, 17491 Greifswald Kay Rottmann. 31542 Bad Nenndorf

Marion Groß, 26316 Varel Frank Lütjeharms, 65936 Frankfurt/Main Sascha Clans. 72070 Tübingen Huan Vu. 71642 Ludwigsburg Liane Scazzari, 63128 Dietzenhach Ulrich Brandenhurg, 14089 Berlin Harald Friedrich, 68169 Mannheim Tristan Schwettmann, 45711 Datteln

Viel Spaß, alle miteinander!

Cromagnon

Steinzeitstrategie



Der Cromagnonmensch ist ja nun eigentlich schon lange ausgestorben. Praktisch, da kann er sicb auch nicht beschweren. wenn er zum Computerspiel verwurstet wird. In "Cromagnon die Wiege der Menschheit" ist es Eure Aufgabe, einen reichlich unrasierten Höhlenmenschenstamm zum Licht der Zivilisation zu führen. Daraus entwicklet sich flugs ein vertautes Echtzeitstrategiespiel im prähistorischen Gewand, Feindliche

Stämme und garstige Naturkatastrophen erschweren das flüssige Vorwärtskommen. Evolution ist geboten und darf in dreißig Szenarien oder auf verschiedenen Multiplayerkarten ab Herbst erprobt werden. fe

Cromagnon Hersteller Erscheinen geplant Oktober 1998

Geschüttelt und nicht gerührt

Tomorrow Never Dies

Bald dürfen PC-Jünger als Geheimagent ihrer Majestät mit der Lizenz zum Töten böse Buben jagen. Black Ops entwickelt für MGM Interactive ein Bond-Spiel, das handlungsmäßig die Geschichte vom 18. 007-Streifen "Der Morgen stirbt nie" weiterspinnt. In dem Genre-Mix müßt Ihr nämlich dem Bruder

Bond wartet auf seinen Martini





In den Tiefen des Ozeans gibt es einiges zu entdecken

des Ganoven Carver das Handwerk legen, wobei es Euch – in bester Bond-Tradition – an die unterschiedlichsten Schauplätze verschlägt. So düst Ihr mit einem von Q aufgepeppten Flitzer über den Asphalt, begebt Euch als Taucher oder mit Hilfe des Lotus Esprit unter Wasser, saust auf Skiern in den Schweizer Alpen die schneebedeckten Hänge hinab, oder schleicht in der Ich-Perspektive durch Gebäude. Der Original-Soundtrack und authentische Geräusche sowie die Stimmen der Schauspieler sollen für perfektes 007-Feeling sorgen. cis

Tomorrow Never Dies Genre Action Hersteller Black Ops/MGM Interactive Erscheinen geplant 3. Quartal 1998

TANZ DER VAMPIRE?



Der ultimative Online-Shop für Fantasy- und Science Fiction- Bücher, Comics, Poster, Rollenspielzubehör, Tradingcards und mehr!!!



Das komplette Angebot findet Ihr unter

http://www.fantasy-world.de

Bestell-Hotline:

Fax 06703 - 4821 Telefon zwischen 14 und 17 Uhr. 06703 - 4821

Oder fordert unseren Katalog gegen DM 4,-- in Briefmarken an: Fantasy World Untergasse 62 D-55546 Vnlxheim



Quake 3

Der Kult muß weitergehen

Ursprünglich als Mission-Pack für den hierzulande vor Weihnachten per Eilverfahren indizierten Nachfolger des Bebens geplant, nahm das Projekt so umfangreiche Formen an, daß sich die Entwickler bei id Software kurzerhand entschlossen, daraus gleich eine komplette Fortsetzung zu basteln. "Quake 3" wird auf einer völlig neuen Grafik-Engine basieren, die den Spieler allein schon mit einer bombastischen Optik das Fürchten lehren soll. Diese Pracht hat

allerdings auch seinen Preis: Eine 3D-Beschleunigerkarte ist unbedingt vonnöten, damit "Quake 3" überhaupt läuft. Ansonsten darf man sich überraschen lassen, inwiefern die Texaner die Hardwareanforderungen für diesen Titel in die Höhe schrauben werden. cis

Guake 3
Genre
Action
Hersteller
id Software
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Stoppt den Terrorismus!

Vigilance



Der Einsatz kann beginnen

SegaSoft läßt es krachen: In dem 3D-Shooter "Vigilance" seid Ihr Mitglied einer Spezialeinheit für Terroristenbekämpfung namens SION (Special Intelligence Operations Network) und müßt insgesamt 31 unterschiedliche Missionsziele erfüllen. Unter acht verschiedenen Protagonisten, jeder mit individuellen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen ausgestattet, werdet Ihr für jeden Einsatz einen Hauptcharakter auswählen und ein Support-Team zusammenstellen und mit Equipment bestücken dürfen. Obendrein könnt Ihr mit reichlich martialischem Gerät den Terroristen einheizen, darunter ein Elektroschocker, Laser, Minen, Granaten und diverse High-Tech-Knarren. Natürlich wird das Spiel desweiteren über eine Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten, so wie Multiplayer-Optionen verfügen.

Vigilance
Genre
Action
Hersteller
SegaSoft
Erscheinen geplant
Ende 1998

Abenteuer in den Tiefen des Alls

Typherra



Welche Gefahren erwarten uns wohl im Inneren?

Mit dem Raumschiff Typherra werdet Ihr noch dieses Jahr virtuell in die unendlichen Weiten der Galaxis vordringen und dort auf ebenso fremde wie gefährliche Lebensformen treffen. Als Mitglied der Colonial Patrol Squad müßt Ihr herausfinden, warum diese Aliens die menschlichen Kolonien im Stratos System attackieren.

Reakktors Action-Adventure wird sich aus zwei Teilen zusammensetzen: Im 3D-Action-Adventure-Part gibt es aufgrund der komplexen und weitläufigen Locations viel zu entdecken, und davon abgesehen könnt Ihr Euch obendrein in einer Weltraumkampf-Simulation mit den Feinden bekriegen.

Typherra
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Reakktor/BMG
Erscheinen geplant
Ende 1998

Es abenteurert wieder

Beneath

In dem 3D-Action-Adventure "Beneath", das derzeit von den Presto Studios ("The Journeyman Project 3") wird der Spieler als Abenteurer Jack Wells im Jahre 1906 von seinem Vater zu einer archäologischen Ausgrabungsstätte in der Arktis gerufen. Bei seiner Ankunft findet er das Lager verwüstet vor und das gesamte Forschungsteam ist verschwunden. Jack macht sich nun auf, seinen Vater zu suchen und steigt in die Tiefen der Erde hinab.

Drei Regionen (Eishöblen, Vulkangebiete und eine geheimnisvolle Stadt) wollen erforscht werden, wobei Ihr in 12 Leveln Rätsel lösen, Feinde besiegen und jede Menge gefährlicher Situationen heil übersteben müßt.

Beneath
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Presto Studios
Erscheinen geplant

Die Rückkehr eines Klassikers

Asteroids

Zu Weihnachten wird Activision ein Remake von Ataris Videospiele-Oldies "Asteroids" für PC und Sonys Playstation auf den Markt bringen. Das klassische Spielprinzip könnte dann - mit zeitgemäßen Features aufgemotzt - den verwöhnten Zocker von heute genauso in den Bann ziehen, wie anno 1979, als der Titel erstmals als Automatenversion veröffentlicht wurde. Laut Hersteller soll dies unter anderem eine lebendige 3D-Grafik, abwechslungsreiche Umgebungen, noch herausforderndere Gefahren und unterschiedliche Spielvarianten gewährleisten. Wir können es kaum noch erwarten!

> Asteroids Genre Arcade-Kult Hersteller Activision Erscheinen geplant Ende 1998

Die Zeit der Dunkelheit

Lucifer

In Eclipse Entertainments 3D-Action-RPG "Lucifer" versinkt eine Fantasy-Welt in Finsternis und Monsterhorden bringen Tod und Verdeben über die Bevölkerung. Als Champion Of The

Light wird sich der Spieler folglich tapfer den Mächten des Bösen stellen. Dabei gilt es ein



Eine 3D-Welt will erforscht werden

che Fähigkeiten Eures Protagonisten sich im Spielverlauf weiterentwickeln sollen - klingt

irgendwie verdächtig nach "Diablo"... In optischer Hinsicht wird die hauseigene Grafikengine Genesis ihre virtuellen Muskeln spielen lassen, wodurch etwa die Darstellung von 16bit-Texturen, Schatten, dynamischen Lichteffekten, Trans-

parenz und Spiegelungen, sowie Texture-Morphing keine Probleme bereiten soll.

Einer der Charaktere aus der Nähe

per Zufall generiertes Szenario inklusive Dungeons, Städte und deren Umgebung zu erkunden, Schätze zu finden, Fallen aus dem Weg zu gehen und eben Kreaturen zu killen. Unter verschiedenen Charakterklassen (zum Beispiel Barbar, Valkyre, Druide oder Söldner) könnt Ihr Euren Helden auswählen und darüber hinaus bestimmen, wel-

Lucifer Genre Action-RPG Hersteller **Eclipse Enter** ment Erscheinen geplant

MEDIA WOR Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:

Tel. 089/99 73 81 33-34 Fax 089/99 73 81 37

e-mail Media World@msn.com

Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München



Alle aktuellen Actionspiele

auf Anfrage lieferbar, sofern nicht indiziert I

ndirennsp ndiretti Racing Wind5 leifluß Z Pally (3DR) leifluß Z Pally leifluß Fun armageddon (3DR) art Precision Racing Wind5 sylons USA Deltuxe 1 Racing Simulation (3DR) ymmai 1 '97 (3DR) ymmai 1 '97 (3DR) smular Karts rand Theff Auto errational Rallye Champion erstate 76 (3DR) art Bace (Wind5 (MMX, 3D6)

Interstale '76 [3Dfx]
Moto Racer Win95 [MMX, 3Dfx]
Moto Racer Win95 [MMX, 3Dfx]
Need for Speed 2 Sp. Edit. Win95 [3Dfx]
POD - Planet of Death [MMX, 3Dfx]
POD - Back to Hell Mission CD
Powerboat Racing [3Dfx]
Sega Tourno Car Championship
Test Drive 4 Win95
Test Drive Off. Por

ust e Mova 2: The Arcade Game Imbat Chess

mbat Chess p Out tz: 5 st Vikings 2 sphilsto Genius 98 - Gold Edition

wer Chess 22 3D 222le Bobble Win95

Savecracker Super Puzzle Fighter 2 Turbo

AH-64D Longbow II Win95 [3Dfx] AHX-1 Viper Win95

DV 76,95
DV 49,95
DV 49,95
DV 54,95
DV 69,95
DV 74,95
DV 69,95
DV 74,95

Geschicklichkeitss 3D Ultra Pinbali 3: Verges Kontinent Addiction Pinbali Croc - Legend of the Gobbos Win95 Frogger 3D Win95 (3Dfx) H.E.D.Z. DV 49,95 DV 64,95 DA 76,95 DV 69,95 DV 71,95 DA 64,95 DA 64,95 DV 74,95 DV 64,95 DV 64,95 DV 44,95 DA 49,96 H.E.D.Z. Hugo 6 Jazz Jackrabbit 2 (Inkl. Tell 1) Oddworld: Abe's Oddysey Pandemonium (30fx) Raymans World Star Trek Pinbail Gesellschaftsspiele

DA 44,95 DV 54,95 DV 39,95 DV 74,95 DV 54,95 DV 49,95 DV 39,95 DV 59,95 Flottenmanöver Win95 Mastermind Monopoly WM - Edition Risiko Win95 Shanghai - Dynasty Trivial Pursuit You Don't Know Jack! Rollenspiele

DA 69,95 DV 74,95 DA 54,95 DA 34,95 DV 74,95 DV 69,95 DV 69,95 DV 69,95 EV 94,95 DV 74,95 Daggerfall
Descent to Undermountain
Diablo Relaunch
Hellfire - Diablo Expansion Pack
Dungeon Keeper Gold Relifice - Linear Gold Fellout Lands of Lore 2 - Götterdämmerung Legacy of Kain Wind5 Ultima Online Win95 (Internet) X-Fire Simuletionsspiele

688i Hunter Killer Win95 DV 74,95
DV 69,95
DV 29,95
DV 69,95
DA 78,95
DA 78,95
DA 78,95
DV 64,95
DV 69,95
DV 78,95
DV 78,95
DV 89,95
DV 76,95
DV 76,95 b8bi Hunter Vina Anstoss 2 Zusatz - Die Verlä Airline Tycoon Win95 Armored Fist 2.0 [MMX] Bundesliga Manager Charr Civil Wer General 2 Cavilization II - Fentastic Wo Creatures
Der Indutringigant Win95
Die Siedler 2 Gold Edition
Die Siedler 2 Mission CD 2
Eastern Front
F1 Manager Professional
F1fa Soccer Manager
Hollday Island inkl. Securio Hollday Island inkl. Securio Hillare Win95 I-War - Rebellion im MIA Win95 Outpost 2 Win95 Privateer 2 - The Da Steel Panthers 3 Streets of Sim City Sub Culture Theme Hospital Wet - The Sexy Emp

DV 49,95 DV 49,95 DV 76,95 DV 76,95 DA 74,95 DA 76,95 DV 76,95 DV 74,95 DV 64,95 DV 64,95 DV 64,95 DV 74,95 DA 78,95 DA 78,95 DA 63,95 DA 29,96 Strategiespiele

54,95 54,95 64,95 119,95 59,95 79,95 44,95 69,95 39,95 74,95 Buccaneer
Close Combat II - Brücke von Amheim
Command & Conquer II - Alarmstufe F.
C. & C. - Eins. Entscheidung (Internet)
Dark Colorny Missions - Council Wars
Dark Colorny Missions - Council Wars
Dark Chen Win95
Dark Reign Mission Pack
Deadlock; Shrine Wars Win95
Demorworld Win95
Demorworld Win95 Imperium Galactica Incubation (3Dfx) Incubation Mission CD KKND 2 - Crossfire Wint Lords of Magic M.A.X. 2 M1 Tank Platoon Myth - Kreuzzug ins Unge Pacifik Admiral / General Paper General 3D Matoon kozzug ins Ungewisse [3Dfx] miral / General meral 3D ia: Die Stemenkolonie Win95 pdan Operation Eastside

DV 79,95 DV 79,95 DV 79,95 DV 39,96 DV 29,95 DV 76,95 DV 76,95 DV 69,95 DV 69,95 DV 69,95 DV 69,95

AH-6431_Longbow_III Winis (3Dm)
Apollo 18. The Moon Mission
AF 98 - Fighters Anthology
Commandes 30,
Apollo 18. The Moon Mission
AF 98 - Fighters Anthology
Commandes 30,
Fighters Anthology
Fight Moon Anthology
Fight Moon Anthology
Fight A DA 69,95
DA 74,95
DV 76,95
DV 76,95
DV 74,95
DV 34,95
DV 34,95
DV 79,95
DV 79,95
DV 79,95
DV 79,95
DV 74,95
DV 69,95
DA 74,95
DA 74,95
DA 74,95
DA 74,95
DA 74,95
DA 74,95
DA 74,95 ersandkosten: Stammkunden (ab 3 Bestellungen) Lieferung auf Rechnung DM 3,-Vorkasse (nur EC-Scheck) DM 5,- / Nachnahme DM 6,- zzgl. DM 3,- Postgebühr vorkasse (nut e-zeneck) vm s-/ nachname um o,-zgi, um s-/ evageurum Europäische Nachbarfänder DM 12,- Vorbestellung geme möglich Intum und Anderungen vorbehalten - Leiferung solenge Vorrat - Ladenpreise differierer [MMX, 3DK] = Optionale Unterstützung - Prelistiels gülftig bis 15,06 seb ber 20,000 verschiedene Produkte - Anfragen Iohnt sich! Händleranfragen erwäns-



"Mit ANNO 1602 kaufen Sie sich Aufbaustrategie der Sorte 'Schlaflose Nächte'…"

"Das Prachtstück fesselt ab der ersten Minute..."

PC GAMES 5/98

74 = 1

,....gehört ANNO 1602 für mich zu den besten Spielen, die im deutschsprachigen Raum je eutwickelt wurden."

PC PLAYER 5/98

5

"Liebe auf den ersten Klick!"

"Wer Aufbauspiele auch nur ein bißchen mag, wird ANNO 1602 lieben."

GAMESTAR 5/98

"...Ein filigranes Wirtschaftssystem auf der einen Seite, Echtzeitstrategie auf der anderen – so was gab es in dieser Form noch nicht."

PC JOKER 5/98

JETZI



ANNO 1602 bringt Dir eine
neue Welt. Deine Welt! Entdecken, siedeln,
bauen, Handel treiben und verteidigen – ANNO 1602 begründet
ein völlig neues Genre: Das Aufbau-Strategie-Spiel. Handels-,
Wirtschafts- und Strategie-Elemente sind einzigartig miteinander
verbunden. Starte jetzt in Dein eigenes Zeitalter!

PC Games Award 91 % Spiel <u>des Monats</u>





82 %









Joker Hit 87 %



PC Action Gold 88% Einzelplayer 89% Multiplayer



Power Play Volltreffer



Das offizielle Strategien- und Lösungsbuch zu ANNO 1602 ist im Sybex-Verlag erschienen und jetzt im Handel erhältlich.





Yew

ULTIMA

Tagebuch eines



Bei der Arena vor Covetous geht es wieder hoch her

Große

Veränderungen
stehen uns bevor.
Nichts wird
gleich bleiben.



Kurz vor dem Aufbruch zur Jagd in der Oclloer Bank



Zwei Order-Guards werden
von uns gestellt

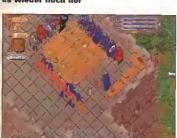




ie Bedrohungen im Land wuchsen, und nicht einmal mehr in den Städten war es sicher. Selbst Inseln wie das malerische Ocllo wurden mehr und mehr von Dieben und Mördern heimgesucht. Nicht selten waren unsere Freunde Angriffen ausgesetzt. Aus dieser Not heraus heschlossen wir, eine Gruppe zum Schutz unserer Gildenmitglieder aufzubauen. Freiwillige fanden sich viele, und schnell wurde die erste Einheit zusammengestellt. Doch ein wild zusammengewürfelter Haufen Krieger konnte keine Sicherheit hieten. So hatten wir ein großes Problem zu üherwinden: Die Kommunikation im Kampf. Die frisch erschaffende Gruppe mußte üben, um die nötige Sicherheit und Schnelligkeit zu erlangen. Da viele unserer unerfahrenen Kämpfer in dem Dungeon Despise trainierten, war es wichtig, diesen zu sichern. Was lag also näher, als auch die Garde dort kräftig



Ein zu langer Aufenthalt in Britannia kann mitunter sehr ungesund sein



Eine Versammlung der Herren Gecko und Surion auf dem Dach des Towers

Während unsere Frischlinge ihre ersten Sporen in den tiefen Höhlen verdienten, machten sich unsere Gardisten mit dem Gelände vertraut und erprobten Taktiken für den Kampf. Runen wurden an verschiedenen Orten markiert, um schnell Angreifer aus verschiedenen Richtungen zu attackieren. Despise war für leichte Beute bei den Wegelagerern bekannt und wir mußten nicht lange auf die Gelegenheit warten, unsere Kampf-Theorien in die Praxis umzusetzen. Zwei bekannte Mörder waren auf dem Weg zum Dungeon, in Erwartung schwacher Krieger. Wir hatten das Überraschungsmoment auf unserer Seite und der erste fiel den mächtigen Zaubern unserer Magier sofort zum Opfer. Der andere versuchte zu fliehen. Darauf waren wir vorhereitet. Zwei teleportierten sich an das Ende des Geländes und erwarteten ihn bereits dort. Verdutzt sah sich der Verbrecher abermals unseren Leuten gegenüber. Wahrscheinlich aus Verzweiflung

Vesper

ONLINE

Abenteurers

begann er den aussichtslosen Kampf. Noch während er versuchte, sich mit Magie den Weg zu bahnen, eilten bereits unsere Bogenschützen heran. Auch wenn die ersten Pfeile noch ihr Ziel verfehlten, hatte seine Stunde geschlagen, und nach einem kurzen Kampf fiel sein Körper kraftlos zu Boden. Wir hatten die Feuerprobe überstanden, auch wenn wir zahlenmäßig überlegen waren, freuten wir uns des Sieges.

Seit diesem Tag haben wir bereits viele Kämpfe gefochten und mußten selbst Verluste hinnehmen. Doch übersteigt die Zahl der Siege die der Niederlagen um ein Vielfaches. Leider schien sich unser Erfolg herumzusprechen, denn die Gruppen an Verbrechern, die versuchten in den Dungeon einzudringen, wuchs täglich. Noch können wir uns halten, doch wissen wir, daß unsere Einheit einem größeren Ansturm nichts entgegenzusetzen hat.

Das Erdbeben

Es war einer dieser sonnigen Tage auf Ocllo, die zum Nichtstun geradezu einluden. Wir schlenderten durch Straßen und unterhielten uns mit Freunden, als die Nachricht auch uns erreichte. Vor wenigen Stunden nur hatte es nördlich der Hauptstadt Britain ein Erdbeben gegeben. Es wurde vermutet, daß es keineswegs auf natürliche Weise entstanden war. Bereits seid Jahrhunderten war diese Gegend ruhig, so daß Vermutungen zufolge Magie der Auslöser gewesen zu sein schien. Es wurde nach Helden Ausschau gehalten, die das Phänomen untersuchen sollten. Obwohl auch uns die Neugierde packte, zogen wir zunächst nicht los. Zu vage waren die Angaben über den Ort. und nach einer langen Suche

mitten in der Wildnis war uns nicht. Wir waren gerade in Diskussionen über die Ereignisse des letzten Tages vertieft, als uns der Stadtschreier aufhorchen ließ. Unzählige Monster wurden gesichtet und man bat um schnelle Unterstützung und Untersuchung des Erdebenzentrums. Da sich die Hinweise auf Magie

verdichteten, sollten die gesammelten Informationen einem Magier in Britain übergeben werden, der mit der Lösung des Problems beauftragt worden war. Schnell waren wir zur Stelle. Eiligst bewaffneten wir uns und trafen uns in der Bank. Assandir war bereits vor Ort gewesen und hatte nur mit Mühe die Rückkehr geschafft. Atemlos berichtete er von Orcs, Ettins sowie Trollen, die einen neuen Gebirgspaß benutzten, um ins Tal zu gelangen. Die Richtung die diese Kreaturen eingeschlagen hatten, war uns sofort klar: Die Hauptstadt. Ohne zu zögern murmelten bereits die ersten die magischen



Dungeon Deceit

Shrine of Honesty

Magier Merill schaut sich den Ursprung des Chaos' an



Surion spricht ihm aufmunternde Worte zu



Merill verschließt den Eingang zur magischen Quelle



In Britain wurden alle für ihre Hilfe entlohnt

Ocllo

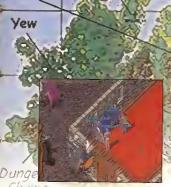


Wir kamen zu spät. Der Kampf war bereits vorbei. Shrine of Humility

Dungeon Hythloth



's Hold



Eine verlorene Schlacht treibt manchmal seltene Blüten...



Der Kampf war witzig. Selten waren PKs überraschter.

Helt, Constanze und ich machen uns bereit, nackt in den Kampf zu ziehen...

ter Freund die frisch markierte Rune sorgfältig zwischen uns plazierte. Laurin mit seiner oft tollkühnen, jedoch auch unüberlegten Art und Weise, war der erste, ich folgte mit Sauron. Assandir verstaute die Rune und reiste als letzter durch den Äther. Die Situation war alles andere als vielversprechend. Unser Ankunftsort war direkt in der Mitte zweier Monsterhorden. Aus westlicher Richtung näherten sich Ettins, während aus östlicher Orcs und Trolle heranrückten. Ein paar wackere Krieger versuchten Herr der Lage zu werden, doch es war klar, daß sie nicht lange durchhalten würden. Laurin hatte die Situation erkannt und wollte fliehen, ein böser Zauber lähmte ihn jedoch und er brach schließlich tot unter den schweren Hieben seiner Gegner zusammen. Mit Tränen in den Augen mußten wir ihn zurücklassen. Ein Versuch ihn zu retten, hätte jedoch nur unseren Tod zur Folge gehabt. Wenige Augenblicke später erschienen wir bereits wieder in Ocllo. Etwas stimmte nicht. Sauron war nicht mit zurückgekehrt. Mit großer Sorge warteten wir auf unseren Kameraden. Wir hatten die Hoffnung schon fast aufgegeben, als er plötzlich in der Mittagssonne erschien. Seine sonst immer frisch polierte und saubere Rüstung war schmutzig und matt. Der blaue Umhang hing nur noch in Fetzen an ihm herab. Er stand mit hängenden Schultern vor uns und wirkte müde und ausgelaugt. Blut rann aus unzähligen Wunden, Knapp berichtete er davon, daß die erste Welle der Aggressoren

zurückgeschlagen wurde und eine kleine Gruppe Krieger sich bis zum Zentrum des Geschehens vorarbeiten konnte. Es waren bereits Kuriere auf dem Weg in die Stadt, um den Magiern Bericht zu erstatten. Sofort reisten wir wieder dorthin, in der Hoffnung, helfen zu können. Wir fanden ein bizzares Bild vor. Eine quaderförmige Öffnung hatte sich gebildet, die mit Lava gefüllt war. Auf ihr schwammen Kristalle, die mit dem Phänomen verbunden waren. Nur zaghaft näherten wir uns diesem Gebilde. Zauber ging von diesem Ort aus und viele wurden vergiftet oder mit einem Fluch belegt. Plötzlich erschien der ortsansässige Magier, um das Gebilde zu untersuchen. Mit verblüfften Augen durften wir mit ansehen, wie er auf der Lava wandelte und die Kristalle aufnahm. Wir konnten in der Gruppe auch Surion ausmachen, der noch schlimmer aussah, als Sauron bei seiner Ankunft. Er mußte die ganze Zeit dabei gewesen sein. Nach kurzer Zeit hatte der Zauberer alle Kristalle aufgesammelt und wir folgten ihm nach Britain. Dort sagte er uns, daß das Phänomen untersucht werde und die Stadtschreier so schnell wie möglich über die Ergebnisse berichten würden. Wieder war ein Kampf gegen das Böse gewonnen worden, auch wenn es denn Anschein hatte, daß wir von diesen Kristallen noch etwas hören würden... Sir Elric



... andere waren wenig angetan von diesem Anblick

Shrine of Spirituality

Dungeon

Jhelom



oder konnte ihm nicht helfen. Er rief seinen Chef, der bereitwillig Fragen beantwortete, jedoch zu konkreter Hilfe nicht bereit war.



Shrine o. Honesty

INTERVIEW Wesper

Nach einen Ausflug in die Wildnis, ist so mancher Abenteurer froh, eine sichere Stadt erreicht zu haben. Leider trügt der Schein und oft fängt der große Frust erst dann an. Diebe lauern überall und sind nicht zu unterschätzen. Da selbst wir schon mehr als einmal Opfer dieser wenig geachteten Berufsgruppe wurden, reisten wir nach Britain, um mit ihnen zu sprechen.

Power Play: Hail! Du hist ein Dieb nicht wahr?

Dieh Tenacor: Hehe. Vielleicht. (grinst)

PP: Wenn dem so ist, würden wir dir gerne ein paar Fragen stellen.

DT: Nur zu. Was wollt ihr wissen? Aber macht schnell. Zeit ist Geld und ich habe heute noch viel vor. Kunden warten an der Bank auf mich. (grinst erneut)

PP: Warum hist du Dieh geworden?

DT: Ich habe diesen Beruf auch schon gerne in Pen&Paper-Rollenspielen ausgeübt und glaube ganz gut darin zu sein. Es macht einfach Spaß den Leuten ihre eigenen Sachen zu verkaufen. PP: Du verkaufst den Leuten die Sachen, die du ihnen gestohlen hast?

DT: Natürlich. (grinst breit) Was gibt es denn schöneres? Dann muß es natürlich etwas sehr Wertvolles sein, wie z.B. ein Hausschlüssel. Ihr glaubt gar nicht, wieviel manche dafür bezahlen. PP: Wieviel?

DT: Vorgestern beispielsweise hat mir ein Schlüssel 2000 Goldstücke gebracht. Für andere vielleicht nicht viel, aber mir geht es nicht in

erster Linie um das Geld, sondern vielmehr um die Rolle, die ich spiele. Es ist ein tolles Gefühl, gefürchtet zu werden.

PP: Gefürchtet oder gehaßt?

DT: Sicher hassen uns Diebe viele. Wer möchte schon wertvolle Gegenstände verlieren. Ich selbst wäre auch ziemlich sauer, wenn ich bestohlen würde. Aber das gehört zum Rollenspiel dazu und man kann sich schließlich schützen. Viele sind einfach zu nachlässig und oft wundert

es mich, wenn ein ach so erfahrender Great Lord uiel man der Bank steht und ich in aller Ruhe neben. ihm verharre und mir seine Sachen anschäuß. Of Die haben es dann wirklich nicht besser verdient und der Preis steigt bei solchen Leuten schnell in die Höbe. (lacht)

PP: Viele meinen, daß man euch das Lehen viel zu leicht macht. Was hältst du davon? DT: Zu leicht? Das ich nicht lache! In jedem Spiel hätte man als Dieb noch die Chance wegzurenen, wenn man entdeckt wird. In Ultima ist man tot, weil die Wachen einen sofort erwischen. Seit dem letzten Patch dürfen uns die Spieler auch noch zusätzlich angreifen, wenn sie es merken. Was ist daran leicht? Und versuch' mal als Charakter mit schlechter Gesinnung eine Stadt zu verlassen. Man ist Freiwild für alle. Ich hasse das. PP: Hehe. Entschuldige, daß wir kein Mitleid hahen, aher wir waren selhst schon oft

genug Opfer von euch.
DT: (grinst) Kann ich verstehen. Sag mal, brauchst du die Black Pearls noch? Keine Angst, ich klaue sie dir schon nicht. Muß nur im Trai-

PP: Danke für Deine Großzügigkeit und für die Zeit die Du Dir genommen hast. Wir wünschen Dir noch einen erfolgreichen Geschäftstag.

DT: (lacht) Danke, danke, den werde ich sicherlich haben. Und weil wir uns so gut unterhalten haben, werde ich heute ausnahmsweise bei Euch eine Ausnahme machen. Farewell!

PlayerKiller sindglow nicht beliebt. Aber die meisten PKs und Spieler haben dennoch einen gemeinsamen Feind: Die Diebe



Die Ruhe täuscht...



Wir wurden schon öfter von Dieben vor unserem

Gildenhaus auf Moonglow überrascht. Sie allerdings Such. Laßt sie kommen...

Shrine of Humility

Dungeon



ning bleiben.

Spartacus unten rechts hat bereits ein Opfer gefunden







Laß Dir eine Standleitung zum Pizza-Service einrichten.



UNREAL

Das langersehnte Action-Highlight noch immer als Vorab-Version – wie hat es sich entwickelt?



Das Raumschiff ist auf den Planeten gestürzt



Tempelanlagen müssen erforscht werden

Unreal
Genre
Action
Hersteller
Epic Megagames/GT
Erscheinen geplant
Juni 1998



go-Shooter-Spezialisten steht ein wirklich heißer Sommer bevor. "Unreal", das langerwartete Projekt von Epic Megagames, dessen Veröffentlichungstermin sich bislang immer wieder verschoben hat, soll nun endlich im Juni die Regale der Software-Händler füllen. Inzwischen ist eine anspielbare Version der Edel-Ballerei bei uns eingetroffen, die konkrete Rückschlüsse auf das fertige Produkt zuläßt. Nachdem wir in der vorangegangenen Ausgabe einen intensiveren Blick auf das kommende Action-Highlight geworfen haben, wollen wir Euch nun unsere neuen Erkenntnisse natürlich nicht vorenthalten.

Das Abenteuer beginnt im Inneren von Vortex Rikers, einer Art Gefängnisraumschiff. Markerschütternde Schreie, bebenartige Auswirkungen und herumliegende Trümmer geben Grund zu der Annahme, daß die Bruchlandung auf dem unbekannten Planeten nicht unbedingt glimpflich vonstatten gegangen ist. Das Kraftfeld Eurer Zelle scheint ebenfalls nicht zu funktionieren und Ihr verlaßt Eure Unterkunft. Der Typ in der Nachbarzelle hat den Aufprall ebensowenig überlebt, wie viele andere Zeitgenossen, auf deren tote Köper Ihr stoßt, während Ihr in dem arg beschädigten Schiff nach einem Ausgang sucht. Streunt Ihr eine zeitlang durch die Gänge und Räume, findet Ihr unter anderem eine Feuerwaffe und ein sehr nützliches Gerät, den Translator. mit dem Ihr Nachrichten wie z.B. Logbucheintragungen lesen könnt. Irgendwann gelangt Ihr auch an eine Tür, die sich nicht öffnen läßt. Von der anderen Seite dringen Schreie und obskure Geräusche durch den Stahl und Lichtblitze

erhellen die Szenerie. Was hinter dieser verschlossenen Tür vor sich geht, läßt sich allerdings nur erahnen. Plötzlich verstummen die Laute und der Durchgang wird freigegeben. Ihr seht nur noch eine merkwürdige Gestalt davonlaufen und die am Boden liegenden Überreste eines Kameraden...

Habt Ihr schließlich einen Weg aus dem zerstörten Fortbewegungsmittel gefunden, landet Ihr in der freien Natur. Felswände türmen sich vor Euren Augen auf, Ihr nehmt palmenähnliche Bäume, Wasserfälle und Vögel, die an einem bedeckten Himmel kreisen, wahr. Bei dieser Gelegenheit könnt Ihr zudem das riesige Raumschiff begutachten, oder zumindest das, was von ihm übrig geblieben ist. In der Nähe des Wracks befindet sich ein verlassener Rastplatz, bei dem Ihr eine bessere Wumme, die AutoMag, sowie Munition und Health-Packs einsackt – im übrigen könnt Ihr Eure Gesundheit auch durch bestimmte Pflanzen wieder auffrischen, Seid Ihr



Manche Bewohner sind friedlich

Überleben in einer fremden Welt



Landschaftlich gesehen, ist diese Welt ja ganz hübsch, aber...



PIPELINE

Die Insekten auf diesem Planeten sind äußerst lästig

soweit versorgt, erkundet Ihr die Umgebung. Geradeaus trefft Ihr auf einen steilen Abgrund, also schlendert Ihr nach links, wo ein Eingang in den Berg hineinführt. Hier begegnet Ihr den ersten Exemplaren der Brute-Rasse, einer Spezies, die einem Eindringling wie Euch alles andere als freundlich gesonnen ist, wie die Geschosse, die Euch prompt um die Ohren fliegen, beweisen.

Dies schildert natürlich nur die allerersten Schritte, nachdem das Spiel gestartet wurde. Den Programmierern gelingt es vom ersten Moment an, eine beklemmende, unheilvolle Atmosphäre aufzubauen, die den Spieler sofort gefangennimmt. Allein die Schmerzensschreie lassen dem Rezipienten das Blut in den Adern gefrieren. Hinzu kommt die grafische Brillanz,

UNWIRKLICHE WESEN

Ein paar der Geschöpfe, die die "Unreal"-Welt bevölkern:

Skaari

Eine ebenso agressive wie flinke Lebensform, die ihre Kontrahenten mit Projektilen beharkt oder im Nahkampf mit rasiermesserscharfen Klingen in Stücke reißt.

Titan

Riesiges Ungetüm, das durch seine Schritte die Erde erbeben läßt und seine Widersacher unter

anderem mit kleinen Felsbrocken bewirft.

Mercenary

Eine Rasse von Jägern, die mit ihren multifunktionellen Knarren (Maschinengewehr und Raketenwerfer in Einem) viel Schaden anrichten können.

Brute

Wenig intelligente, sehr behäbige Krea-

turen, die mit zwei an den Armen befestig-

ten Accelerator-Pistolen aus-

Die Slith fühlen sich sowohl zu Lan-

gerüstet sind.

de, als auch im Wasser zu Hause, spucken Säure und malträtieren den Feind mit ihren Klauen.

Krall

Die Kralf stehen in den Diensten der Skaarj und

treten gerne in Gruppen auf. Ihre bevorzugte Waffe ist der

Concussion-Stab.

Nali

Von den Skaari unterdrückte. aber ausgesprochen friedfertige Ureinwohner des Planeten, die über telekinetische Fähigkeiten verfügen.



Das Eigenheim eines Nalis von innen



Nicht schießen! Dieser Nali könnte uns behilflich sein.



PIPELINE



Auch die Slith sind eine äußerst agressive Rasse

An Decken hängen Tentakelwesen



Die Skaarj sind äußerst schnell und extrem gefährlich

die "Unreal" schon in dieser "Preview"-Fassung auszeichnet. Beispielsweise baumeln in Eurem ehemaligen Gefängnis durchgetrennte Stromkabel von der Decke und enge Gänge sind mit diffusem, grünlichem Nebel gefüllt. Dies ist jedoch erst der Auftakt des Effekt-Feuerwerkes, das den Spieler über den gesamten Spielverlauf hinweg erwartet. Verschiedenfabige Lichter und außergewöhnliche Transparenzeffekte laden zum Staunen ein. Blickt Ihr zum Beispiel direkt in das Licht eines Scheinwerfers, so ist es auf größere Distanz gleißend hell, beinahe blendend. wogegen es konkretere Formen annimmt, je näher man herankommt. Ebenso weisen generell Flüssigkeiten (Gewässer oder Lavaseen) wie auch Energiefelder erstaunliche fluoreszierende Eigenschaften auf und scheinen darüber hinaus ständig in Bewegung zu sein. Davon abgesehen,

ist das Leveldesign einfach beeindruckend. Der Spieler kämpft
sich durch sinistre Bauten der
Aliens, die stellenweise ein H.R.
Giger entworfen haben könnte,
wandert durch atztekisch anmutende Tempelanlagen, oder sucht
ein kleines Dorf inklusive Kirche
auf, in dessen Häusern er die
Bewohner bei Meditationsübungen
überrascht. Die Abschnitte sind
zudem teilweise ziemlich groß
und weitläufig, so daß Ihr von

einem Punkt zum anderen schon eine Weile unterwegs seid.

Außer dem unentbehrlichen Translator, mit dem Ihr in der Spache der Außerirdischen verfaßte Mitteilungen, Inschriften oder ähnliches problemlos lesen könnt und dadurch eventuell wichtige Informationen erhaltet, könnt Ihr überdies weitere Gegenstände einsammeln und bei Bedarf später aktivieren. So bringen Fackeln ganz im Stile von "Tomb Raider 2" vorübergehend Liche ins Dunkel. Eine Taschenlampe erfüllt in etwa den gleichen Zweck, während Jump Boots sinnvollerweise die Sprungkraft erhöhen.

Daneben gibt es noch die obligatischen Panzerungen, Munition und Health-Items.

Insgesamt zehn verschiedene Waffensysteme, darunter auch ausgefallenere Schießprügel, könnt Ihr in "Unreal" ergattern. Jedes dieser martialischen Geräte besitzt obendrein zwei unterschiedliche Feuermodi. So verfügt die Auto-Mag-Pistole zum Beispiel über eine Einzelschuß- und eine Schnellfeuerfunktion. Bei letztgenanntem Modus hält Euer Charakter die Knarre beim Ballern in Tarantino-Manier. Die Animation der Verteidigungswerkzeuge ist dabei ebenfalls beachtenswert: Leere Patronenhülsen werden ausgestoßen, das ASMD, eine Energiewaffe, läßt nach einem Schuß buchstäblich Dampf ab, und automatische Nachladevorgänge werden ebenso dargestellt.

"Unreal" bietet reichlich Gelegenheit, von den Tötungswerkzeugen Gebrauch zu machen, da der Planet, auf dem Ihr gestrandet seid, viele Alienrassen (zirka 30 Arten) beherbergt. Obwohl der Spieler letztendlich ständig mit Angriffen zu Lande, im Wasser oder aus der Luft zu rechnen hat, hegen nicht alle Lebewesen feindliche Absichten. So sind die Ureinwohner dieser Welt, die Nalis, schüchterne, eher unterwürfige Geschöpfe, die von den Skaarj tyrannisiert werden. Begegnet Ihr diesen vierarmigen Gesellen friedlich, helfen sie Euch, indem sie Euch zu Geheimräumen führen oder Euch auf wichtige Hinweise aufmerksam macben. Schießt Ihr andererseits einen Nali egal ob absichtlich oder aus versehen - über den Haufen, werden sich seine weiteren Artgenossen Euch gegenüber allen anderen als kooperativ erweisen. Anstatt Euch zu unterstützen sind sie ängstlich, gehen sogar auf die Knie und flehen um Gnade.

Damit die kleinen grauen Zellen nicht ganz verkümmern, müßt Ibr auch kleine Puzzles lösen und durch Berührung Schalter aktivieren oder Hebel umlegen. Wie bei "Jedi Knight" ist darüber hinaus eine Third-Person-Perspektive ebenfalls aufrufbar.



"Unreal" bietet höchst phantasievoll designte Gegner







STARTEN SIE IN EINE NEUE STRATEGISCHE DIMENSION

JUN '98

MICRO PROSE

www.microprose.com

X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microprose Limited. X-COM Universe und darin enthaltende Eirnente obliegen dem MicroProse Copyright

DUNE

Operation Wü

Die Mutter aller Echtzeitschlachten kehrt zurück: Dune 2000 heißt das neue Werk von Vorreiter Westwood Studios, die 1992 mit Dune II ein völlig neues Genre begründeten



I want you: Filmische Zwischensequenzen mit bekannten Gesichtern servieren dem Spieler noch einmal die gelungene Dune-Story von Frank Herbert

Dune 2000
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Westwood
Studios/Virgin
Erscheinen geplant:
Juli 1998

ommand&Conquer kennt heute jeder Compu-≠terspieler. Was nicht jeder weiß: Dieser mitt-Ierweile mehrteilige Bestseller von Westwood Studios basierte auf dem Achtungserfolg von Dune II, dem ersten richtigen Echtzeit-Strategiespiel. Dune I war noch eine exotische Adventure-Strategie-Mischung, die nur Fans begeistern konnte. Dune II wurde zum richtigen Longseller. da es thematisch wie auch spielerisch gelungen war. Es basierte wie sein Vorgänger auf dem Meisterroman Dune (Der Wüstenplanet), den SF-Autor Frank Herbert 1965 veröffentlichte, C&C wirkt dagegen von der Story ber wie abgekupfert. Da Dune II bis in die heutigen Budget-Zeiten hinein stets Käufer fand, entschied sich Westwood dazu, das Spiel nochmal neu aufzubereiten, es technisch und optisch auf den neuesten Stand zu bringen und nun auch Spiele via Internet oder LAN zuzulassen. Dune 2000 bleibt dem phantasievollen Thema rund um den Planeten Arrakis mit seinen Sandwürmern, der Melange und den Fremen verhaftet. Es wimmelt in dem Taktikspiel wie gehabt von Diviatoren, Sonic Tanks, Ornithoptern und Harvestern (s.Einheiten-Legende). Die Story des neuen Spiels berührt nicht wie erwartet die Nachfolge-Romane wie "Herr des Wüstenplaneten" oder "Gottkaiser des Wüstenplaneten", sondern basiert nach wie vor auf dem ersten Roman der Erfolgsserie. Zur Erinnerung: Der Wüstenplanet Arrakis ist der wertvollste Planet der Galaxis. da aus der Melange, die die gigantischen Sandwürmer absondern, das rahre Spice gewonnen wird. Jene Droge benötigen die Navigatoren für die intergalaktischen Reisen. Spice kann zudem das menschliche Leben verlängern und läßt manches Talent sogar in die Zukunft schauen. Um die

Im Kampf können nun auch Dune-Generäle ihre Truppen so komfortabel lenken wie in den C&C-Enkeln. Manche Truppen erinnern optisch leider auch an die Familienmitglieder.

sandigen Erntegründe von Arrakis entbrennt ein Machtkampf, in den die Häuser Atreides, Ordos und Harkonnen sowie der Imperator und die mysteriöse Frauengilde der Bene Gesserit verwickelt sind. Gleichzeitig wollen die eingeborenen Fremen ihren Planeten Arrakis für sich, während die Riesenwürmer gerne alles verschlucken.

Die Dune 2000-Truppen werden befehligt wie von den C & C-Macbern zu erwarten war (Shortcuts, Gruppierung, Home-Keys, Drag&Drop). Keine bösen Überraschungen, aber wohl auch kaum Innovationen warten auf den Echtzeitkrieger. Die bewährten Dune-Elemente haben überlebt: Es kann wie gehabt nur auf felsigem Grund gebaut werden, die unberechenbaren Sandwürmer bedrohen nach wie vor Eure Erntemaschinen wie auch unaufmerksame Soldaten, es rücken Euch zwei Feinde gleichzeitig auf den Wüstensand und



Vergängliche Zeit: Solche optischen Gags hatten die damaligen Tricktechniker des aufwendigen Dune-Films noch nicht im Repertoire

2000 stensturm

jedes der kriegführenden Häuser zeichnet sich durch andersgelagerte Stärken und militärische Techniken und Truppen aus. Die gewalttätigen

Harkonnen z.B. sind meisterhafte Attentäter und bedrohen ihre Gegner mit starken Atomwaffen.

Im Kampf sind sie brutal und rücksichtlos.

Völlig neu: Die bewährte Dune-Story wird mit aufwendigen, filmischen Cutszenes vorangetrieben. In Mini-Sequenzen werden zudem die Aktionen der Einheiten in Nahaufnahme gezeigt – ein Luxus, auf den die meisten Strategen sicher verzichten können. Wichtiger sind da schon die ausführlichen Mission-Briefings. Neue Einheiten wird

es in Dune 2000 nicht geben. Hier bleiben die

Westwoodler der Romanvorlage treu. Allerdings sehen einige Bodentruppen den C&C-Soldaten verdächtig ähnlich. Ansonsten versprechen die Entwickler eine bessere KI, den bewährten C&C-Multiplayer-Modus, umfangreiche Parameter-Menüs, um Einheiten und Befestigungsanlagen dedizierte Befehle geben zu können, Tarn-Funktionen, Spionage- und Sabotage-Aspekte sowie eine klügere Infanterie, die bei Beschuß sofort in Deckung geht. Die hochauflösende 2000er-Grafik erreicht zwar keine 2000er-Auflösung, doch wird das optisch gelungene Spiel einen mittelschweren Pentium ins Schwitzen bringen. Die heiße Wüstenoperation soll zum Sommer erscheinen.



Wurmloch: Die gefräßigen Riesensandwürmer von Dune verschlingen gerne unvorsichtige Truppen

ALTE DUNE-BEKANNTE



Die geliebten Raketentürme halten Feinde im Idealfall



Da es nur leicht gepanzert ist, klärt das Trike am schnellsten die Wüste auf



Der schnelle Ornithopter "beschenkt" Bodentruppen mit Raketen-Feuerwerk



Die bösen Harkonnen entwickelten diesen schlagkräftigen Devastator



Der MCV ist die mobile Vorstufe zum Construction Vard



Die Baracken der Ordos, Atreides und Harkonnen bilden

leichte Infanterie aus



Wie gehabt werden im Construction Yard die Gebäude assembliert



Fast so schnell wie ein Trike kann das Quad mehr Feuerkraft ins Feld führen



Der Harvester fördert die Melange aus den Tiefen des Wüstensandes



Die Fabriken spucken Harvester und gepanzerte Fahrzeuge aus



Die Ordos setzen den Deviator ein, um Nevengas zu verschießen



Wenn Ihr Euch im Kampf bewährt, gibt's solche Paläste zur Belohnung



Die Melange wird in dieser Raffinerie zu wertvollem Spice verarbeitet



Der Carryall-Transporter verfrachtet Harvester und schwere Maschinen

FORCE COMMANDER

Star Wars, Echtzeitstrategie, die zweite. Härter als C&C 3?



Den Walkern eins auf die Nüsse geben? Aber immer!



3Dfx-Schlachten in berauschender Optik



Neuartige Bodenfahrzeuge

Star Wars Force Commander
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Lucas Arts
Erscheinen geplant
Herbst 1998





as Star Wars-Universum begleitet uns durchs Leben und gewinnt mehr und mehr an Bedeutung. Ich wette, in 200 Jahren ist Luke Skywalker bekannter als Elvis Presley. Nach mehreren gelungenen Actiontiteln und dem gerade erschienenen Hardcore-Strategiespiel "Rebellion" ist nun bereits der nächste Ausflug in jene ferne Galaxis in einer fernen Zeit in Arbeit. Star Wars Force Commander wird das bieten, was manche von Euch vielleicht bei Rebellion vermißt. haben: Die handfeste Echtzeit-Bodenschlacht im Stil konventioneller Clone&Conquer-Epen. Wieder dürfen wir uns in der wohlbekannten Märchenwelt zu Hause fühlen und wahlweise die Seite der Rebellenallianz oder die des Imperiums mit unseren taktischen Fähigkeiten unterstützen. In gewohnter Weise unterscheidet sich schon die Ausgangslage: Während die Rebellen auf reiche Ressourcen zurückgreifen können, ist das Imperium eher knapp an Rohstoffen, dafür mit um so mächtigeren Einheiten ausgerüstet. Da an Planeten und fremden Umgebungen wirklich kein Mangel herrscht, wird jede Mission an einem anderen Schauplatz stattfinden. Die glühenden Wüsten von Tatooine, die tropischen Dschungel von Yavin, die grünen Wiesen von Corellia oder die tödlichen Polargletscher von Coruscant sind nur einige

davon. Die Missionen umfassen Aufbau einer Basis, Verteidigung oder Vernichtung wichtiger Schlüsselstellungen, effektives Ressourcenmanagement, Waffenproduktion, alles im Stil

der aus den Filmen bekannten Gefechte und Ereignisse. Über 100 verschiedene Einheiten. Personen und Gebäude sind enthalten: Bekannte wie Y-Wings, TIE-Fighter, Stormtroopers und AT-STs. aber auch völlig neue Tanks, Raketenwerfer oder Kampfdroiden. Das alles wird noch durch die grafische Umsetzung verstärkt. Force Commander wird nach "Shadows Of The Empire" der zweite LucasArts-Titel sein, der sich nur mit einer 3Dbeschleunigten Grafikkarte spielen läßt. Die Einheiten, Landschaften, Kampfscreens und Cutscenes fallen auch entsprechend opulent aus. Das bedeutet, daß wir uns nicht mit einer starren isometrischen Schräg-von-oben-Sicht begnügen müssen, sondern von den verschiedensten wählbaren oder sogar beweglichen Kameraperspektiven zu neuen taktischen Finessen angespornt werden. Und zwischen der Zerstörung von Aldaraan und dem Gefecht von Hoth liegen unzählige Chancen für einen jungen, ehrgeizigen Kommandeur.



Hat die Allianz eine echte Chance? Vielleicht auf dem nächsten Planeten...

Ich mach's online: Einfach, schnell, günstig



Mehr als Internet - Online vom Feinsten!

- Einfache Bedienung und Installation
- Schnelle Geschwindigkeit (Modem/ISDN)
- Sicherheit durch virtuellen Schlüssel
- Übersichtliche Struktur Persönliche E-Mail-Adresse
- und Homepage
- Neuester Mailstandard
- Bundesweit lokale Einwahlmöglichkeit zum Ortstarif*
- Weltweit in 185 Ländern verfügbar
- Exklusive Inhalte, Archive und Datenbanken
- Mehr als 3000 Dienste und Foren zu Computing, Reisen, Business und vieles mehr.
- Persönlicher
 - Clipping-Service (ENS)
- 24-Stunden-Kundendienst Tour durch CompuServe und
- ausführliche Informationen auf Ihrer CD-ROM

Jetzt gratis* testen: 1 Monat so lange Sie wollen. Starten Sie einfach die Titel-CD!

Anmeldeberatung: 0 18 05/25 81 47 CD Nachbestellung: 08 00/3 73 23 73



csi COMPUSERVE.

PIPELINE

THE REVENANT

Entführte Töchter und lebende Untote bevölkern das neue Iso-Rollenspiel von Cinematrix



Irgendwie sieht das nach einem Teleporter aus



Der Waffenhändler ist immer eine Reise wert



In düsteren Gewölben lauern Gefahren – man beachte den Fackelschein um den Helden

The Revenant
Genre
Iso-Rollenspiel
Hersteller
Cinematrix/Eidos
Erscheinen geplant
Herbst '98



Schon mein Opa wußte es: Stille Wasser sind tief...

ocke D'Averam ist ungefähr das, was die Haitianer einen Zombie nennen würden. In unserem Kulturkreis wäre wohl eher von einem Wiedergänger die Rede – jedenfalls wurde der Bursche von einem mächtigen Zauberer aus dem Reich der Toten zurückgeholt, um einem anderen mächtigen Zauberer eins auf die Mütze zu geben. Dieser andere nämlich hat die Tochter des ersten entführt! Nun ist ja nicht einsichtig, warum man für solche Rache-Aktionen unbedingt den Ex-Verstorbenen Locke braucht, aber gemach: Alles hat seinen Sinn.

Den freilich erkennt Herr D'Averam auch nicht gleich, zumal er ein paar verständliche Gedächtnislücken hat und sich nur mühsam an alte Künste und Fähigkeiten erinnert (echt mal eine witzige Begründung dafür, daß der Held eines Rollenspiels zuerst ganz kleine Brötchen backen

muß). Jedenfalls kann die Insel Ahkuilon, wo das Game angesiedelt ist, auf stolze Vergangenheiten voller gewaltiger Imperien zurückblicken - beute freilich lebt dort außer den erwähnten Zauberern, etlichen Dungeons und viel Unkraut nur noch eine barbarische Bevölkerung. Und Gerüchte wollen wissen, dies sei deshalb so, weil die Ahnen Geheimnisse entdeckt bätten. die besser unter der Decke geblieben wären. Tja, und irgendwie ist der Mädchenraub denn auch kein Zufall gewesen, sondern er hängt mit dieser antiken Vergangenheit zusammen - ebenso wie die Beschwörung Lockes...

Das ganze wird in einer isometrischen Perspektive gezeigt, die sofort an "Diablo" erinnert, aber bei näherem Hinsehen halten sich die Gemeinsamkeiten dann doch in Grenzen. Offenbar ist "The Revenant" beispielsweise viel stärker mit



...und stille Burgen sind eine immer wieder gern genutzte Gelegenheit zum vorsichtigen Abspeichern!

einer Story behaftet, auch haben klassische Rollenspiel-Rätsel ein größeres Gewicht als dort. Die 16-bit-Grafik wird trotz bandgezeichneter Hintergründe, so versprechen die Hersteller, nicht statisch oder "gekachelt" wirken, wofür neben einer neuartigen 3D-Engine auch vielfältige Licbteffekte verantwortlich sein sollen: Sowohl Fackeln oder andere Leuchtquellen des Helden wie auch die verschiedenen Tageszeiten sorgen in diesem Sinne für optische Abwechslung. Zum guten Schluß werden uns die Polygon-Helden selbst mit hübschen Animationen überraschen, da ihre Bewegungen per Motion Capturing eingefangen wurden.

"The Revenant" wird übrigens auch als Multiplayer-Game für bis zu vier Teilnehmer im Internet spielbar sein, wobei aber derzeit noch nichts Näheres zu diesem Feature feststeht. 1000-mal ist Olivier Panis den Kurs im Kopf schon gefahren... Jetzt sind Sie dran!



PROST GRAND PRIX 98 Bei diesem Spiel stehen Sie in der Pole Position!









9 verschiedene Kameraeinstellungen, einige davon vollkommen

16 originale Rennstrecken (z.B.Monaco).

Add - on - Funktion aktualisiert Fahrzeuge und Strecken über`s Internet.

Vielfältige Spielmodi und Optionen.

Entwickelt in Zusammenarbeit mit dem PROST Team.

Realistische Streckenführung durch Verwendung von über 10.000 Originalphotos der Kurse.

Komfortable Replay - Funktion ermöglicht Dir u.a. den Ta<u>usch der</u> besten Szenen mit Deinen Freunden.

Veränderliche Wetterbedingungen während der Rennen.

Umfangreicher Editor zur Eingabe aller Fahrer und Teamnamen.

Ab Mitte Mai erhältlich!





MULTI-PLAYER-MODUS FÜR BIS ZU 4 SPIELER



BALDUR'

Abenteuer an der

Interplay
verspricht ein
Rollenspiel mit
Intelligenz!



Häuserdächer werden durchsichtig, wenn man die Innenräume betritt



Auch für moderne Verkehrsmittel ist gesorgt



Eine noch ungeborene Heldin



ie AD&D-Rollenspiele blicken am Computer auf eine durchaus wechselvolle Geschichte zurück: Unter den Fittichen von SSI blieben sie lange Zeit einem mehr oder weniger unveränderten Antik-Design verpflichtet und gerieten schließlich ins verstaubte Abseits. Die "Beholder"-Trilogie durchbrach sehr erfolgreich solche Grenzen, doch konnte SSI das gefeierte Entwicklerteam Westwood nicht lange halten. Etwas halbherzig experimentierte man daraufhin mit verschiedenen 3D-Umgebungen und Iso-Perspektiven ("Menzoberranzan", "Dark Sun" und andere), und schließlich wechselten die AD&D-Lizenzen zu anderen Herstellern. Insbesondere Interplay engagiert sich hier: Für den Herbst ist nämlich mit "Baldur's Gate" ein Titel avisiert, der einmal zu den Legenden des Genres gehören könnte. Und das nicht zuletzt deshalb, weil abgesehen von diversen Mission-Packs, bereits zwei Baldur-Nachfolger fest eingeplant sind...

Worum geht's?

Vor allem in Gebäuden gibt es viele Details zu entdecken

Baldur's Gate ist eine an der Sea of Swords gelegene Stadt in den Forgotten Realms, deren Name auf den berühmten Forscher Baldurian zurückgeht – hier in dieser Gegend ist er vor Zeiten verschollen, und der Spieler wird sich unter anderem um die Klärung seines Verbleibs bemühen können. Eigentlich aber geht es um den beftigen Ärger, dem die Metropole entgegensieht: Kriege im Süden, Kriege im Norden, und zu allem Überfluß wird das Eisen knapp, weil die Erzkarawanen von Banditen überfallen werden. Eisenknappheit aber ist nicht nur schlecht fürs Blut,

sondern auch für die Schmieden, so daß Schwerter wie Pflugscharen zu Mangelwaren avancieren. Keine Frage, da muß ein nach allen Regeln der AD&D-Charaktergenerierung erstellter Held her, der mit bis zu fünf Kollegen (die aus dem großen Pool der NPCs angeworben werden) für Ordnung sorgt!

Ein bißchen Psychologie

Zur Verfügung stehen dabei die notorischen Fantasyrassen mit insgesamt 26 verschiedenen Berufsklassen, wobei Doppel- oder Multicharaktere mitgerechnet sind. Interessant sollen dabei besonders die Beziehungen der Partymitglieder untereinander ausfallen, die in erster Linie vom "Alignment" (grob gesagt die Weltanschauung) abhängen. Ist das Betriebsklima schlecht, soll das sogar bis zu Gefechten untereinander gehen können. Überhaupt wollen die Programmierer ihre



Die Kanalisation erstrahlt im Marmorglanze – beunruhigend sind nur die Eier oben rechts...

S GATE Schwerterküste

Helden erstmalig in der Genregeschichte mit so etwas wie "Intelligenz" ausstatten. Diese beruht auf einem Skript, das für jede Figur ein Verbaltensschema beschreibt. Als Resultat muß der Spieler nicht unbedingt jeden Reisegefäbrten eigenhändig steuern, weil die Burschen durchaus

allein zurechtkommen – allerdings nicht immer das tun, was ihr "Boß" gerne möchte. Das besagte Skript wird ührigens manipulier- und auch abschaltbar sein.

Hau druff...

Wie es heutzutage üblich ist, streift man in Echtzeit durch die Lande und kämpft in gleicher Weise auf dem Hauptbildschirm. Damit aber auch Runden-Fans ihre Freude haben, darf man die Action jederzeit stoppen und dann in aller Ruhe seine Befehle verteilen. Normalerweise aber sollten auch Nicht-Aktionisten ganz gut mit der "schnellen"

Variante zurechtkommen, weil sich die Kumpane ja eben eigenständig mit Hilfe ibrer Skript-Anweisungen prügeln.

Im übrigen funktioniert das Kampfsystem natürlich ganz nach den AD&D-Regeln, wobei auf einige Spezialitäten und Winkelzüge besonderer Wert gelegt wurde. Diebe beispielsweise verfü-



Schöner Wohnen im Landhausstil - man beachte die vielfältigen Lichteffekte

gen bekanntlich über die Option "Hide in the shadows", können sich also in eine dunkle Ecke verdrücken und von dort aus den Gegnern überraschend in den Rücken fallen. Diese Sonderfäbigkeit wird bier visuell umgesetzt werden: Ein Langfinger, der sich erfolgreich versteckt hat, ist für den Spieler am Bildschirm zwar noch sichtbar, aber in verschatteter Form. Die Feinde jedoch können den Burschen dann allerdings nicht wahrnehmen...

Alle Variationen eingerechnet, darf man wohl deutlich über 60 verschiedene Monstersorten



Vorsicht Falle

erwarten, wobei individuelle Unterschiede natürlich nicht berücksichtigt sind. Denn genau wie die diversen NPCs verfügen auch die Bösewichter über eine Skript-KI – in der Praxis wird es also nicht einfach bloß Kobolde geben, sondern eben mutige, feige oder auch hinterhältige Kobolde.

Teamwork

Zu den interessantesten Features dürfte aber wohl gehören, daß "Baldur's Gate" multiplayerfähig ist - wobei Zusammenarbeit gefragt ist. Jeder Teilnehmer steuert dabei eins der Partymitglieder, ansonsten aber handelt es sich um dasselbe Spiel mit denselben Rätseln und denselben Gegnern. Möchte einer der Recken zwischendurch aussteigen, weil das Abendbrot auf dem Tisch steht, so ist das kein Problem: Einstweilen wird der betreffende Charakter dann einfach von der schon mehrfach erwähnten Skript-KI übernommen. Natürlich kann auf diese Art und Weise auch per Internet gespielt werden, die Hersteller legen jedoch Wert auf die Feststellung, daß "Baldur's Gate" nicht im eigentlichen Sinne ein Online-Game ist. Es existieren zwar Überlegungen, eine AD&D-Onlinewelt ähnlich der von "Ultima Online" zu kreieren, aber mehr als ganz unverbindliche Überlegungen sind das bis jetzt noch nicht. jn





Hübsch gezeichnet sind die Dörfer schon mal auf alle Fälle



Bioware - eine schräge Truppe



Gemütliche Sofas, aber wo ist das Bärenfell?

Baldur's Gate

Genre
AD&D-Rollenspiel

Hersteller
Bioware/Interplay
Erscheinen geplant

Herbst '98



SEVEN

Ancient Adversaries

Kaum herrscht man ein paar Monate, kommt schon die erste Upgrade-CD...



Speerschwingede Zulus, augenscheinlich in der Überzahl



Krummsäbelnde Inder.
Durch ihre Orangen-Mäntel
heben sie sich besser von
der Schneedecke ab.

Seven Kingdoms Ancient Adversaries
Genre
Echtzeltstrategie
Hersteller
Enlight/I-Magic
Erscheinen geplant
Juni 1998





ie Staatssimulation Seven Kingdoms erhält Nachwuchs - oder ein paar zusätzliche Provinzen, ganz wie Ihr wollt. Nun wird das Problem der gestandenen Warcraft-Fans mit diesem Spiel dadurch nicht beseitigt, denn nach wie vor müßt Ihr als König auf die Laune Eurer Untertanen, den Füllpegel Eurer Schatztruhe und die zahlreichen Spionage-Optionen achten, bevor Ihr in eine klassische Feldschlacht ziehen und dabei dem Feind mit Schwert, Keule, Spieß, Bogen und den verschiedenen Katapulten auf den Pelz rücken könnt. Im Gegenteil: Die Optionen sind mit "Ancient Adversaries" noch zahlreicher geworden. Das zusätzliche Terrainset "Schnee und Eis" bringt zunächst nur grafische Abwechslung neben Wald, Wiesen und Wüste. Mehr Spaß bieten die drei zusätzlichen Völkerstämme. Neue Nationalitäten im Spiel machen das Einnehmen von unabhängigen Dörfern – ein wichtiges Element im Spiel - natürlich noch etwas kniffliger. Das gebt Euren Gegnern aber nicht anders. Die Neuen im Bunde sind die Inder, Ägypter und Zulus, die jeweils ihre eigenen Fähigkeiten, Waffen, und natürlich auch Gottheiten ins Spiel bringen. Isis, kann als urzeitliche Urmutter mit ihrer Magie das Bevölkerungswachstum entfachen, Djinni untergräbt die Loyalität der Feindestruppen und der Zulugott mit dem schwierigen Namen steigert den Wert Eurer Generäle, Auch die Waffenfabriken warten mit einem neuen

Bonbon auf uns: Der Unicorn, eine weiterentwickelte Ballista, wirft mit Flammenbällen auf die Gegenseite. Auch die KI der Computergegner wurde noch etwas weiterentwickelt. Künstliche Intelligenz war ja schon in der ersten Version nicht zu knapp bemessen, was sich nicht nur auf die Flexibilität der "künstlichen Könige", sondern auch auf das stimmige Verhalten der eigenen Einheiten auswirkte. Auf vielfachen Wunsch wurde nun ebenfalls die Option eingebaut, Befehle auch in der Pause erteilen zu können, das dürfte den treuen Anhängern der Rundenstrategie gefallen. Das freie Eroberungsspiel ist geblieben, zusätzlich gibt es 15 neue Szenarien mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad für Anfänger und Veteranen.



Auch diesmal wieder die beliebten Seeschlachten und Belagerungsgeschütze



Nur in 46485 Wese **Am Spaltmannsfeld 16** Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten: 9.30-18.30 Mo-Fr 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Deathtrap Dungeon

TOP

Deutsche 99

CD-ROM Abenteuer a. d Legoinsel Addiction Pinbalt Age of Empires Age of Empires Data AH 64 Longbow 2 Air Warrior 3

Battlespire

Battle Zone Beast War

Blade Runne

Bleifuß Fun Bleifuß Rall

Deutsche

Brücke von Amheim

Version

Caesar 3

Civilization 2

Civiliz. 2 Fant. World Civil War General 2

Comm.&Con. 1 SVGA Comm. & Conquer 2 C&C 2 Gegenangriff

Croc Dark Hermetic Drder

Dark Dhmen

Dawn of War

Dark Reign Dark Reign DATA

Deathtran Dunnenn

Demonworld Der Industriegigant

Der Industrieg. Data

Diablo-Helifire

Comm. & Conquer 2 DV 79,99 C&C 2 Gegenangriff DV 29,99 C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99

Blelfuß 2

Betraval in Antara

Incubation

Mission - CD

Brücke von American DV 69,99
Börsenfleber DV 54,99
Bundesl Man Compilat DV 54,99
DA 54,99

Caresar 3 DV x59,99
Carmageddon + Data DV 49,99
Cart Precision Racing DV 89,99
Charly Naseweis DV x69,99
Cities of Justice DV x69,99

DV 49,99 DV 44,99 DV 89,99 DV 19,99 DV 79,00 DV 69,99 Airline Tycoon DV x69.99 Animal DV 69,99 DV 69,99 Anno 16D2 DV 69,99 DV 24,99 DV 74,99 Anstoss 2 Anstoss 2 DATA Armored Fist 2 Army Men DV x69 99 Balks of Steel DA 69,99
Baphornets Fluch 2 DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation DV 69,99

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

69.99

60.00

DV x69,99

DV 84,99 DV 54,99 DV 59,99

DV 49,99

DV 84,99 DV 69,99

DV x69 99

DV 39,99 DV 24,99 DV 64,99

DV x44.99

79.99

DA 79,00 DAx69,99

DV79 nn

DV 79,99 DV 29,99

DV x69.99

DV 79,DD DV 79,99

DV 69,99 DV 69,99 DV 29,99

DA 49,99 DA 34,99 DV 79,99

D٧ 79.99

DM29,39

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Fluosimulator 98

Formula Dne

Grand Prix 3

Formula 1 97

Gex 2 Golf PRD

H. E. D. Z

Hexplore

keine Versandkosten!

I-Panzer 44

Incubation Data

Jedl Knight Data

John Sinclair Joint Strike Fighter

Journement Projekt 3

Kings Duest B Korea Flugslmulator Lands of Lore 2

Intervention

I-War

KKND - Extreme

KKND 2

Hugo 5 Hugo 6

NEU! Ab 100, DM Spielewert

Hellfire

F1 GP 2-Track Pack 2

Fritz 5 Schach Game, Net + Match

Grand Prix Legends Grand Theft Auto Half-Life Have a Nice Day 2

Heart of Darkness

Heroes o.M & Magic 2 DV Heroes o.M&M 2 Data DV

Heroeso.M&M Samml.DV

Heroes o. M&M 2
 Heroes o. M&M 2 Data

Hugo die Zauberreiche DV IF - 22 Rantor

Incubation/Battle Isle 4

Interstate 76:Nitro Rid

Jack Nicklas Golf 5

Herrscher der Meere DV 69,99

· Heroes o. M&M 1

Gettysburg/Sid Meier

Forsaken DV 79,99 Frankreich '98 Die WM DVx79,99

CD-ROM Earth Slege 3 asy Bal DV 74,99 DV 69,99 DV 79,DD 1 Racing/UBI Soft F 16 Agressor F 16 Fighting Falcon F22 Raptor/Novalogic

DV x72,99 DA 64,99 DA 74,99 alcon 4.0 DV x69,99 DV 69,99 Fallout Fila Soccer 98 DV 79 00 DV x74,99 DA 79,99 DV 79,99 DV 69,99 Fighter Squadron Fighting Force imited 2 Flying Saucer Floyd 69 99 **Bestell-Telefon:**

DV 109.99

DV 25.99

DV 74.99

x69,99 72.99

DA 74,99 DV 69,99

DV 74,99

DV x69,99 DV x74,99 DA 34,99

64,99

79.99

DV x69,99 DV 64,99 DV 59,99

39,99

DV 79,99 DV 69,99

DV 69,99 DV x89,99 DV 69,99

DV 129 99

SDA 44,99

DV x72,99 DA 74,99 DA 79,99 DV 29,99

DV 69.99

DV 59,99 DV x59,99

DV 69,99

DV 64.99

69.99

ΠV

ΠV

79,99 69,99

ñΫ 59,99

nv iv

ACHTUNG Neue Internet-Adresse: DV i.V. DV 54,99 DV 74,99 Http://WWW.Online-Spiele.com/Calinplay





TOP Frankreich Titell 東臺 BAMBECH & Deutsche

98 Erscheinungs-Termin 15. Mai 98! 99

Game, Net & Match Deutsche DM 69. Version

Have a Nice Day 2 DM 74,29

Die by the Sword Version

DM 79.

DM 89.

DVx74,99

69,99

76,99 74.99 79,99 79,00

Deutsche DM 79, Version

Incoming Erscheinungstermin

Deutsche

Might & Magic 6

vorld. Abets Odvs

Version

Deutsche x DM 74

Might & Magic 6 Erscheinungstermin Ende Mai

M. A. X. 2

| TOP Titel! | |
|---------------|----|
| Forsa | ke |
| _ | 1 |

DM 79 99

| DV x79,00 |
|-----------|
| DA 74,99 |
| DV 79,99 |
| DV x69,99 |
| DV 79,00 |
| DV 1.V |
| DV x69,99 |
| DV 49,99 |
| DA x74,99 |
| |

EV 69.99 DV x69,99 DV 64,99

69,99 69,99

69.99

59,99 69,99

44 90

39,99 74,99 69,99

39.99 34,99 34,99 69,99

x69,99 64,99 79,00 74,99

49,99

79,00 39,99 79,99 79,99

29,99

69 99

DV x79,99 DV 59,99 EV 74,99

DV x69,99 DV 44,99

DV x79.99 DV X/9,99 DV 69,99 DV 74,99 DV 79,00 DV x69,99 DV 74,99

DV 74,99 DV 59,99 DA x42,99

DV x74.99

DV 84,99 DA 39,99 DV x69,99

D٧

DV DV

DV DV DV

Rebellion Red Saron 2 Red Line Racer Resident Evil Rising Lands Risiko Riven / Myst 2 Riverworld DV x79.99 Saber Ace:Conf.Korea DV 69,99 DV 59,99 DV 74,99 Sega Touring Car ven Kin Shanghai Dynasty DV 44,99 DA x74,99 SIN Snow Racer 9R DV x59.99 DV 79 99

Soldier at War Starcraft Starfleet Academy DV 69,99 DV 69,99 Starship Titanic
Star Trek Pinbal
Star Trek First Contact Star Trek Generation Stealth Reaper 2020 Steel Panther 3 DV DA Swing Syyrah Warp Hunter DA nnis Manager Tenth Planet The Art of Magic The Reap DV DV Test Drive 4 DV DA TFX 3: F22

Time Shock Pro Pinball TDCA Touring Car Tornb Raider 1 Dir.Cut Tornb Raider 2 Total Annihilation Trash Vol. 1 Ubik Unreal Ultima Race Pro Ultima Teil 1-8 Uprising V-Rally

War Breeds War Games War Wind 2 WET-S, Empire Wing Prophecy Worldmanager '98 Worms 2 X-Com : Apocalypse X-Files X-Fire

X-Wing vs. Tie Fighter X-Wing vs. Tie F. Data Xenocracy XLR B You Don't Know Jack

59,99 79,99 Youngblood Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99 DV 24,99 DV 29,99 DV 29,99 7 th Legion AH64 Longbow Akte Europa DV 24,99 Anstoss + World Cup Baphomets Fluch 1 Battle Isle 3 ΠÝ 19,99 24,99 24,99 39,99 24,99 24,99 29,99 29,99 24,99 24,99 24,99 24,99 24,99 Bling Bleifuß 1 DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV Buccane Chewy ESC f F 5 Colonization Creatures Dark Reigh Deadlock Die Fugger 2 Die total ver Ballav DSF - Golf DV DV 39.99 Earthworm Jim 1 + 2 24,99 Extreme Assault 39 99 Fifa Soccer Manager Flight o. t. Amaz. Queer Fritz 4 Schach Gobllins Teil 3 29,99 19,99

Angebote: Indiana Jones 3+4 DV DV 24,99 29,99 Interstate 76 DV 29,99

| Links LS 97 | DA | 29,99 |
|--|----|-------|
| Manic Karts | DA | 12,99 |
| Master of Drion 2 | D٧ | 24,99 |
| Mechwar, Mercernary | DV | 19,99 |
| MDK | DΫ | 29,99 |
| Mephisto 3.5 | DV | 39,99 |
| Monkey Island 1+2 | Ď۷ | 24.99 |
| Pazifik Admiral | | |
| | DΥ | 39,99 |
| Pirates Gold | DV | 24,99 |
| Piraten Insel | DΥ | 19,99 |
| PDD Planet o. Death | DV | 29,99 |
| POD Planet o. D. DATA | D٧ | 19,99 |
| Privateer 2 | D٧ | 29,99 |
| Pro Pinball the Web | DA | 19.99 |
| Railroad Tycoon Deluxe | DA | 24,99 |
| Realm o. t. Haunting | D٧ | 34,99 |
| Rebel Assault 2 | ĎΫ | 29,99 |
| Road Rash | ĎΫ | 29,99 |
| Sam a. Max + Day o. Tent. | ĎΫ | 24,99 |
| Schleichfahrt | DV | 20,00 |
| | | 39,99 |
| Shanghai Gr. Moments | DΥ | 24,99 |
| Sherlock Holmes 2 Simon t. Sorcerer 1+2 | DΛ | 29,99 |
| Simon t. Sorcerer 1+2 | | 19,99 |
| Star Trek 3/Next Gen. | D۷ | 24,99 |
| Stonekeep | D∀ | 24,99 |
| Sub Culture | D٧ | 29,99 |
| Super E.F. 2000 | D٧ | 29,99 |
| Syndicate Wars | D∀ | 29.99 |
| The Dig | DΫ | 29,99 |
| Tie Fighter | DV | 29,99 |
| Time Commando | ĎΫ | 29,99 |
| Transp. Tycoon + Data | D۷ | 24,99 |
| Trivial Pursuit | DV | 34,99 |
| U.F.D. | ĎΫ | |
| Ultima 8 | DV | 24,99 |
| | | 29,99 |
| US Navy Fighter 97 | DΥ | 29,99 |
| Vermeer | D۷ | 29,99 |
| Voltgas | D∀ | 29,99 |
| Warcraft 2 | D∀ | 29,99 |
| Wing Commander 3 | D٧ | 34,99 |
| Wing Commander 4 | D٧ | 34,99 |
| Worms + DATA | D٧ | 24,99 |
| X-Com Terror of t. Deep | D٧ | 24,99 |
| X - Wing Compilation | Ď٧ | 29,99 |
| Yathzee | DΥ | 19,99 |
| Z + Expansion Pack | DV | 29,99 |
| Zorck: Großingulsitor | ĎΫ | 39.99 |
| Zorck Nemesis | ĎΫ | 29,99 |
| EUION HUMBOID | DA | 20,00 |

Zubehör

Drchid Righteous 3D Alfa Duad Ilmschalthov 44 99 Alfa Twin Umschatthox 29.99 Fanatec Programator 69.99 Fanatec Lenkrad & Pedale 154,99 Comm. & Conqu. Trackball 79,99 Microsoft Joystick Force-Feedback Pro 249,99 Microsoft Sidewinder 6999 Game Pad PC-Dash Command Pad 129.99 Gravis Joystick Analog Pro 39,99 Gravis Game Pad Gravis Game Pad Pro 34 99 Gravis Joyst.Blackhawk Gravis Firebird 2 59.99 119 99 Logitech Joyst, Warrior 129.99

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234.99

Probleme?

Installation Ihrer Software? Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bel Konfigurationsprobleme Call&Play HDTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probleren Sie es doch einfach mal aus. Hotitne 02 81-9 52 98 • 0 ab 15.00 Uh

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Die Versuchung DV 74.99 Liberation Day Die Völker Dune 2000 DV x69,99 DV x69,99 Dungeon Keeper Data DV 29,99
Dungeon Keeper Data DV 29,99
Dunke Manover DV 89,99
Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
Earth 2140 Data Nr. 2 DV 24,99

69.99 DA Links 98 Lords of Magic 79,99 69,99 39,99 M1 Tank Platoon 2 69,99 Magic-Zusammenk. Magic-Zusamm.Data Manhatten DV 59,99 39,99 69,99 DV DV 69,99 DV x34,99 Mastermind

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nach nahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschall DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt Für Druckfehler keine Haftung! Imtürner u. Änderungen vorbehalten!

Heavy Gear

Holiday Island Imperialismus

DV 39.99

DV DV 39.90

19,99

19,99

DIABLO 2

Rückkehr in die Unterwelt

Das erste Diablo war höllisch gut. Diablo 2 schickt Euch ins Fegefeuer.



Auch in "Diablo 2" treiben allerhand höllische Kreaturen ihr diabolisches Spiel



Die Amazone hat alle Hände voll zu tun - der Bodycount wächst stetig

Genre
Action-RPG
Hersteller
Blizzard
Entertainment
Erscheinen geplant
Ende 1998



Die Geschöpfe haben uns in die Ecke getrieben

s war wahrlich keine große Überraschung. als Blizzard Entertainment anläßlich der letztjährigen E3 einen Nachfolger zu "Diablo" ankündigte. Schließlich wanderten von dem mit RPG-Elementen versetzten Dungeon-Hack & Slay weltweit über eine Million Exemplare über den Ladentisch, womit sich der Titel als das bestverkaufteste Spiel 1997 ein Denkmal setzte. Das simple Gameplay tat ein übriges, um die Spielergemeinde mit dem "Diablo"-Virus zu infizieren. Die Entwickler ruhen sich jetzt allerdings nicht auf den Lorbeeren, die sie mit dem ersten Teil geerntet haben, aus und produzieren einen bloßen Aufguß des Verkaufsschlagers, sondern werden die Anhängerschar mit einigen Neuerungen verwöhnen. So wird "Diablo 2" auf einer gänzlich neu gestalteten Engine basieren. Das sichtbare Areal wird größer werden, da sich das Programmierteam dazu entschlossen hat, die Toolleiste am unte-

ren Bildschirmrand zu verkleinern. Ebenfalls ermöglicht die neue Engine die Darstellung von farbigen Lichteffekten (wodurch der Einsatz von Zaubersprüchen grafisch noch eindrucksvoller in Szene gesetzt wird) so wie Gouraud-Shading.

Die Handlung selbst wird uns ein Wiedersehen mit Diablo höchstpersönlich bescheren, denn der Dämon wurde im ersten Teil nämlich nur scheinbar besiegt. Dem Übeltäter gelingt es zu entkommen und so schmiedet er jetzt noch sinistere Pläne, um das Land mit den Heerscharen des Bösen zu regieren. Tatkräftige Unterstützung erhält er dabei unter anderem von den Höllenkreaturen Baal und Mepbisto, sowie einem weiblichen Dämon namens Andariel.

Das eigentliche Spiel wird sich aus vier unabhängigen Kapiteln zusammensetzen, wobei jeder Abschnitt über eine bevölkerte Stadt mit jeweils per Zufall generierten Dungeons und umliegenden Ländereien verfügt. Ins-

gesamt soll die FantasyWelt von "Diablo 2"
viermal so groß werden wie das Original.
Allein schon der erste
Akt entspricht somit in
etwa dem kompletten
Umfang des Vorgängers. Gerade das
Ambiente in den Ortschaften soll außerdem
"lebendiger" und weniger statisch als beim
ersten Teil wirken. Weitaus mehr Nicht-SpielerCharaktere werden diese Plätze bevölkern und

die Interaktion mit ihnen wird um einiges facet-

tenreicher ausfallen. Es ist sogar vorgesehen.



發展员

Auf plumpe Annährungsversuche reagiert die Heldin äußerst allergisch



Der Händler macht wohl gerade Mittagspause



Unablässig traktieren uns die Geschöpfe



Die Amazone kämpft sich den Weg frei



Was hat uns dieser NPC zu sagen?

daß Ihr NPCs zum Beispiel als Söldner oder Knechte anheuern könnt. Begegnungen mit ein paar alten Bekannten, wie dem Dorfaltesten Deckard Cain oder möglicherweise auch Wirt, dem Jungen mit dem Holzbein, sind dabei nicht auszuschließen.

Die Charakterklassen werden ebenfalls radikal überarbeitet. Die ursprünglichen drei Kategorien (Krieger, Jägerin und Zauberer) werdet Ihr

vergebens suchen, stattdessen stellen Euch gleich fünf neue Charaktere vor die

Qual der Wahl. Bislang hat Blizzard nur zwei davon offiziell angekündigt: Die Amazone und den Necromancer. Die Amazone ist eine im Umgang mit Bogen und Speer geübte Kriegerin und wird dementsprechende Fähigkeiten besitzen. Wird sie in Kämpfe verwickelt, kann sie ihren Speer werfen und ihn

ihren Speer werfen und ihn danach wieder aufsammeln, oder zur Seite hin

den Schlägen des Gegners ausweichen. Der Necromancer weiß sich dagegen mit Zaubersprüchen, beziehungsweise magischen Kräften seiner Widersacher zu entledigen. Seine Skills bein-



Allerhand neue Monster werden die Fantasy-Welt bevölkern

halten unter anderem die geistige Kontrolle schwächerer Kreaturen die Fähigkeit, Tote zum Leben zu erwecken, oder einem Unhold die Lebensenergie zu entziehen. Was die drei restlichen Klassen anbelangt, so hüllen sich die Entwickler noch in Schweigen.

Natürlich werdet Ihr in der viel größeren Spielewelt mehr Waffen, Spells und Rüstungen vorfinden, wobei diesmal grafisch differenzierter dargestellt werden soll, welche Items Euer Charakter gerade benutzt. Obendrein werden verschiedene Ausrüstungsgegenstände zusammen

effektiver nutzbar sein. Findet Ihr in
einer Region beispielsweise eine
Rüstung und in einer anderen
Gegend das dazugehörige Schwert,
werden die Eigenschaften beider
Items dadurch aufgewertet. Mit neuen
Monstern wollen die Entwickler ebenfalls
nicht geizen, aus dem ersten Teil sollen
lediglich die Skelettkrieger, die Fallen Ones
und die Zombies übernommen werden.

Selbstverständlich wird auch der Multiplayer-Aspekt in "Diablo 2" gepflegt werden. Die Anzahl der Teilnehmer an einer Session soll sich möglicherweise von vier auf acht heldenhafte Recken verdoppeln. Weitere Battle.net-Optionen beinhalten zudem einen Online-Handelsposten und eine Weltrangliste.

Vorraussichtlich noch vor Weihnachten will Blizzard North die "Diablo"-Jünger nun mit der heißersehnten Fortsetzung beglücken, jedoch lehrt uns die Erfahrung (man denke da nur an "StarCraft"), was man im allgemeinen von solchen Prognosen zu halten hat.

JEART OF DARKNESS

Was lange währt, wird irgendwann tatsächlich fertig



Jetzt nur nicht abrutschen!



Freischwimmer erforderlich



Nicht alle Pflanzen sind freundlich

Heart Of Darkness
Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Amazing
Studios/Infogrames
Erscheinen geplant

Hier muß Andy ganz große Schritte machen



as Ende einer Odyssee ist in Sicht. Exakt vor drei Jahren wurde "Heart Of Darkness" in der Power Play ausführlich vorgestellt und zierte sogar das Cover der Ausgabe 6/95. Damals war der Erscheinungstermin dieses Titels für Oktober des selben Jahres anvisiert, doch bekanntlich sind die Irrungen und Wirrungen in der Computerspiele-Branche unergründlich. Die Rechte für das ehrgeizige Jump-&-Run-Projekt wanderten von Virgin Interactive letztendlich zu Infogrames, so daß das Produkt jetzt in Kürze endlich veröffentlicht wird.

Zur Erinnerung: Der kleine Junge Andy ist der Held von "Heart Of Darkness". Andy ist ein ganz normales Kid, das sich vor der Dunkelheit fürchtet und Probleme mit seinem Lehrer hat. Sein bester Freund ist sein Hund Whisky, der eines Tages von den Mächten der Finsternis entführt wird. Andy zögert nicht lange und begibt sich, um seinen treuen Gefährten zu retten, in ein geheimnisvolles Reich, wo er mit seinen Ängsten konfrontiert wird, gegen Phantome und Dämonen kämpft und sich mit hizarren Gestalten anfreundet. Im Finale muß Andy dann noch den fiesen Obermotz, den Meister der Finsternis, besiegen.

Der Spieler wird die Kontrolle von Andy übernehmen und ihn durch acht riesige Welten dirigieren, wobei sich der Protagonist von Screen zu Screen hüpft, hangelt, klettert, schwimmt, schwingt und schießt. Obendrein werdet Ihr manchmal auch ein paar Puzzles zu lösen haben, um das nächste der zirka 180 Szenarien zu erreichen. Damit sich an gefahrvollen oder kniffligen Stellen der Frust über ein frühzeitiges Ahleben in Grenzen hält, bekommt Ihr von den Programmieren unendlich viele Leben spendiert.

Mehr als 2000 Frames stehen dem Charakter für eine Animation zur Verfügung, was unglaublich geschmeidige Übergänge zwischen den Bewegungsahläufen ermöglicht. Erwähnenswert sind obendrein die aufwendigen Zwischensequenzen (von insgesamt über 30 Minuten Länge), die sich qualitativ durchaus mit ahendfüllenden Spielfilmen wie "Toy Story" messen lassen können. Im Spiel werdet Ihr Euch des weiteren an eindrucksvoll gestalteten Hintergrundgrafiken sattsehen dürfen. Die Musik, die vom Londoner Symphonicorchester eingespielt wurde, wird auch Hollywood-Qualität besitzen und stammt von Bruce Broughton, der hereits die Scores zu Kinohits wie Silverado, Tomhstone oder Young Sherlock Holmes komponiert hat.



Andy muß den Schattenwesen trotzen





- Orei Emsatzgebrete (Bosnien, Ukraine und Persischer Golf) auf einer CO. photorealistisch gestallet auf Basis von Satellitendaten! Authentisches Flugverhalten der F22 aufgrund neuer Avionic-Daten der US-Regierung. Automatischer Mission- und Campaign-Generator (TALQNI^M Total Air and Land Operations Network) für ständig neue Missionen

- Überarbeitetes aktives Cockpitdisplay mit zusätzlichem "virtuellen" Cockpit und "Padlock-View". Dogfights jetzt noch realistischer!
- Verbesserte künstliche Intelligenz (AI) und Missionsplanung mit zusätzlichen Zoom-Levels.
 - Neues Datenkompressionsverfahren: Flüssige Darstellung auch auf schwächeren PCs
- Neue Special Effects, wie transparente Rauchfahnen und Explosionen bei Verwendung von 3D-Grafikkarten, sowie zusätzliche
 - Videosequenzen am Missionsende, kompatibel mit AGP (Advanced Graphics Port)-ausgerüsteten Systemen.
- Verbesserte Terraindarstellung speziell der Täler und Ebenen durch Texture-Dithering.
- Multiplayer-Modi per Modem, LAN oder Internet.
- · Software und Handbuch komplett in Deutsch.

www.imag/cgames/de

RETURN TO KRONDOR

Alle Wege hach Krondor führen über Sierra – neuerdings...



Ein interessanter Effekt: Dieselbe Straße bei Tag...



...und in der Nacht

Return to Krondor
Genre
3D-Rollenspiel
Hersteller
PyroTechnix/Sierra
Erscheinen geplant

pie Nachfolger von Dynamix' 3D-Rollenspiel Betrayal at Krondor" schienen lange Zeit unter keinem guten Stern zu stehen: Der inoffizielle ("Betrayal in Antara") enttäuschte letztes Lahr, und der offizielle geriet in den Strudel der Probleme bei 7th Level. Inzwischen aber haben sich die Wogen geglättet und Return to Krondor ist mitsamt Midkemia-Romancier, Lizenzgeber, Gerater und Story-Designer Raymond E. Feist in den Schoß der Sierra-Familie zurückgekehrt. Und damit's wirklich was wird, hat man bei Sierra nicht nur die Titelrechte, sondern das komplette Entwicklungsteam (PyroTechnix) gleich mit eingekauft.

Also darf erwartet werden, daß die Jungs bruchlos weiterprogrammieren, was auch nötig sein wird, da das Game zu Weihnachten erscheinen



Kombiniere: Die Burg von Krondor

soll. Freilich lassen die Jungs derzeit noch wenig von der Story an die Öffentlichkeit. Sicher ist, daß es hier um die "Träne der Götter" gehen wird, eine heilige Reliquie der Ishapianischen

Kirche. Das gute Stück wird nämlich geklaut – aber nicht von irgendwem. Nein, es hat sich etwas Böses manifestiert, um die Träne zu krallen...

Fünf Hauptcharaktere werden sich unter dem Kommando des Spielers dem Grauen entgegenstellen; ihr Weg führt sie vom Palast in Krondor über die stadteigene Kanalisation (Kennern des Vorgängers



In üblen Hinterhöfen findet man meist die tollsten Sachen

bestimmt ein Begriff) bis in die verwinkelten Ecken eines blasphemischen Tempels. Wenn man älteren, noch aus der 7th-Level-Zeit stammenden Angaben nach wie vor trauen darf (der Name Feist steht ja für Kontinuität), dann wird das Spiel etwa ein Jahr nach den Ereignissen in "Betrayal at Krondor" spielen - mit dem bestens bekannten James als Hauptfigur. Ein weiterer Promi unter den handelnden Personen wäre William, der Sohn des Zauberers Pug. Auch die interessante Einteilung in Kapitel mit unterschiedlichen Handlungsträgern scheint man beibehalten zu wollen. Insofern darf eine Mischung aus linearer und nichtlinearer Handlung erwartet werden, denn zwar gilt es in jedem der Kapitel, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, aber die Wege, die dazu eingeschlagen werden, liegen zu einem Gutteil im Ermessen des Spielers.

Zum guten Schluß sind übrigens weitere Midkemia-Rollenspiele in Planung – wollen wir mal hoffen, daß das nächste nicht auch wieder fünf Jahre auf sich warten läßt... jn



Das Inventory der Party

lch wußte schon, warum ich den Schwimmunterricht immer gehaßt habe!



0180/522 5300 0831/57 51 57 elefax: 0831 / 57 51 555 temet: http:\\www.gameit.de info@gameit.de Onfline: * Gameit# Game It - D-87488 Betzigau

Bei Nichternahmebeechnen wir DM.21, als Schadensersatz
Rücksendungen bliemiturs vorter abspechen
Nachmahmewersand DM9,99+3, Postgebürt, ab 200, fei
Vorkasse/Schack DM,699, ab DM, 200-fei.

Press Sand 164.98 *=nochrictive Ligharan 164.
N=Neu im Programm P=Reisandeurg
Für Österreich - Preise x 7,5 = OSch

came



Titel des Monats Mai: **Forsaken** 74,99

Kein Vertrieb von Frotik" oder indizierten Spielen 19 99 Die by the Sword 64 99 Pt M

Knallhart kalkuliert - Unsere **TOP 10**

Anno 1602 69,99 Age of Empire 79,99 Blade Runner 77,99 Die by the Sword 64,99 F1 Racing 69,99 Incoming 79,99 Jedi Knights 74,99 Monopoly WM-Edition 64,99 Red Baron 2 62,99 Starcraft 79,99

| Unsere österreichischen Kunder | ۱b |
|--|------|
| Game It! - A-6691 Jungholz - T | el. |
| fersand erfolgt mit österreichischer Post ur | nd i |
| ezahit, Kosten wie in O | |
| PRESCUALABLE | Ş |
| PREISKNALLER | 8 |
| | Ş |
| D Lemmines 27.99 | 8 |
| Skulls of the Toltecs 29.99 i | Š |
| th Guest & 11th Hour 24,99 | Ş |
| th Legion 24,99 P 1942 Pacific Air War 24,99 1944 Across the Rhine 24,99 locs of the Deep 19,99 | 8 |
| 1944 Across the Phine 24 99 | Ş |
| ces of the Deep 19.99 | ş |
| | f |
| Airlines 19,99 Air Warrior 2 24,99 P | Ś |
| Air Warrior 2 24,99 P Albion Classic 24,99 P | H |
| | Ť |
| Anstoss1&World Cup Ed.22,99 | I |
| Anstoss 1 & World Cup Ed. 22,99 ATF Classic 29,99 Battle Isle 2 + Data 22,99 | H |
| Battle Isle 2 + Data 22,99 | Ť |
| Sattle Isle 3 24,99 P | Į |
| Setraval at Krondor 19.99 | H |
| asthe Isle 2 + Data asthe Isle 3 + Data asthe Isle 3 + 3 + 9 N learned as the Isle 2 + 9 N learned as the Isle 3 + | Ť |
| Rundesliga Man Hatt 29'99 | IJ. |
| Bundesliga Man, Pro 19,99 | н |
| Capitalism Classic 07 (024,99 | Ŭ |
| thewy 24.99 P | W |
| hristoph_Kolumbus 19.99 | Ň |
| reature Shock 12,99 | X |
| rusade 19.99 | 13 |
| yperstorm 9.99 | W |
| Parklight Classic 59.99 | 33 |
| Dark Universe 19.99 | 18 |
| Park Reign 27,99 | IV. |
| las schwarze Auga 1.3ie 9.99 | Ιŏ |
| Daley Thomson Zehnk. 17,99 N | 19 |
| Der Planer Total 1+2 24,99 | Ž |
| Descent 2 24.99 | Z |
| Destruction Derby 24.99 | |
| Destruction Derby 2 27,99 P | |
| Die Hanse 27,99 P. | 2 |
| Trusade 19.959 Jiper Styr 19.95 | 3 |
| Die Siedler 1 Classic 22,99 | 3 |

orld in the Dumps Baseball

ckey Manager leth I Classic leet befender leth I Glassic leet befender leth lether leth lether lether lether lether lether gracing occer 96 Classic occer Wanager of Glory of the a

Glory the Amazon Q er Turbo ichine

ne Rpache Longb. Line Classic Island II Classic

Classic Ivan of Lore Dynasty xpress Ivan

den Luke* of Temptress Abrams lews V 1+2 Carpet 2

ion 1+2 ce Marines .O.R. Classic dt der verl. Kinder r Warped r Wars Collection el Panthers el Panthers 2 mmer Commander 1 Commander 4 Uff Rallye Fever ng + Mission Expansion Set **CD ROM** tra: verg. Kon fillenium wins Odysee teuer Afrika i Golf Z i Soccer 2 tion Pinball*

ants Bomberman
ins C Bomberman
ins C Steel
phomets Fluch 2
phomets Fluch 2
phomets Fluch 2+1
title Isle 3
title Zone
titlespire
asts & Bumkins Cl. *
ast Wars
rrayal in Antara

erfuss 2 erfuss 2 Rallye erfuss Fun bady Roar* rsenfieber* ahma Force* badside*

Brahma Force*
proadsde* M. Win95*
proadsde* M. Win95*
proadsde* M. Win95*
proadsde* M. Win95*
proadsde* M. Ch.Pack
sust a Most a

C 2 + Data 1+2 C 1 oder 2 Data je C Trackball imand Aces o tDeep quest Earth structor

control killer

co Colony
ark Carm
ark Colony
as schwarze Auge 1-3
awn of VEP

Deadlock: Shrine Wars
Ceathriap Dungeon
Ceathriap Dungeon
Ceathriap Dungeon
Ceathriap Dungeon
Ceathriap Dungeon
Ceathriap Dungeon
Ceathriap Colony
Ceathriap Ceathriap
Ceathriap Colony
Ceathria

Demonworld Der Industrieg, Sp.Ed* Der Industrieg, Exp.Set Descent 1+2 Descent Freespace* Diablo

Dungebij hood DSF Golf Road DSF Ski Racing Earth 2140 Mission je Earth 2140 Gold Pack* Eastern Front oyd ugsim's siehe Sonde lying Corps Gold lying Nightmares 2* lying Saucer ormel 1 97 ormel 1 98* ormel 1 Manager 96 kr. 98 Fußb. WM*

n-The Fallen Lords t Special 2 (Riven) t Special 2 (Riven) tand* car Racing 2 Action 98 Hangtune Win95 Live 97 Live 97 Accelerator 97 Classic* 98 board lemonium 2 lemonium 2 ler General 3D nV imperia armes Cheats 2 sames Trivia s irred dan oke i.d.Unendl rry Rhodan zu Brücke I.d.Unend zu Brücke I.d.Unend zu Sampras - A Soccer Manager* SA I. Tiger Woods* hantasmagoria I harao nh* pel Moon Rising pellion 1 Baron 2 www.gameit.de 24h bequem bestellen!

ing rran-Waro Hunter ke No Prisoners

The Read Price Pri Unreal Uprising USCF Chess

Prophecy

X-Files: Unrest, Access
X-Files: The Game*
X-Men
X-Wing vs. Tie Fighter
X-enogracy*
You don't know Jack
Zork-Grand Inquisitor

Sammelausgaben

| | HARDWARE |
|-----|--|
| 9 1 | Liste, "Zubehor anfordern Joysticks Notebook Joystickport 109,99 PCMCIA II Karte für 2 Joysticks Alfa Bat programmierber 29,99 Alfa Drand Joyand 19,99 |
| 1 | Joysticks 100.00 |
| 1 | Notebook Joystickport 109,99 |
| N | Alfa Bat programmierbar 29,99 |
| 1 | Alfa Dread Joypad 19,99 Alfa Twin Box 24,99 F |
| | Alfa Twin Box 24,99 F Alfa Twin Box pro 34,99 N |
| - | Alfa Quad Box pro 34,99 F |
| 3 | Alfa Quad Box 39,99 F Alfa Quad Box pro 49,99 N |
| | Fanatec |
| NI. | 2 matrc 29,99 |
| 14 | 4 matic 49,99 |
| | Aggressor Gameboard 64,99 |
| | Aggressor Gameboard 64,99 Agg Sport Gameboard 109,99 CAT Trackball 79,99 F 22 Twister Joystick 54,99 |
| | F 22 Twister Joystick 54.99 |
| | F. 16 Hellfire 29,99 Fly & Drive Pedale 64,99 Le Mars Lenkrad & Ped. 159,39 |
| | Fly & Drive Pedale 64,99 |
| | Le Mans Lenkrad&Ped.159,99 |
| - | Railve Lenkrad 119'99 |
| N | C & C. Trackball 79.99 N |
| 1 | |
| | Dashb. + Constructor 134,99 CH Products |
| N | |
| | Fightstick Pro 94.33 |
| N | F 16 Combat Stick 129 99 |
| . 1 | F 16 Fighter Stick 199.99 |
| ч | Force FX Feedback 229,99 |
| _ | CA Products Fightstick Pro E 19 Flight Stick F 16 Combat Stick F 19 Flight Stick F 16 Fighter Stick F 19 Flore F 7 Feedback Virtual Plot F 22999 F 16 Virtual Plot F 22999 F 16 Virtual Plot F 22999 F 16 Virtual Plot F 22999 |
| | Throffle 129 99 |
| | |
| | Pedals Pro 169,99 |
| - | Gravis 169,99 |
| | Gamenad 29 99 |
| | Gamepad Pro 49,99 |
| М | Gamepad Pro Gamepad Pro+Chasm 64,99 N |
| -1 | Austo 53,33 |
| | Thunderbird 79.99 |
| N. | Firebird 2 109,99 |
| 14 | Gamepad Pro+Chasm 52,99 Nanalog Fro-Blackhawk 54,99 Hrobertord 19,99 Frebrid 2 109,89 Homeopad 10,99 WingMan light 499 WingMan extreme digital 49,99 WingMan extreme digital 49,99 WingMan extreme digital 49,99 Highest 124,99 |
| | WingMan light 44 99 |
| | WindMan extreme digital84,99 |
| | Warrior 124,99 |
| | |
| П | Gamepad 59,99 Precision Pro 129,99 Pro 87,99 |
| | Pro 87:33 |
| Ν | Force Feedback 249,99 |
| | Thrustmaster |
| | TM Formula T2 Lenkr. 19499 |
| ī | TM T3 Formel 1 Lenkr 244,99 |
| Т | Soundkarten |
| | SB 64 Value 169,99 |
| | Yam, Wavetable Upgr, 199,99 |
| | SB 64 Value 169,99 Yam. Wavetable Upgr. 199,99 Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP+POD 219,99 |
| | Cyrianine 3D 7 IIF TF OD 215,35 |
| | Speicherbausteine PS/2 60ns |

günstige Tagespreise! 3D Grafikkarten

LÄDEN

64283 Darmstadt: 66953 Pirmasens 71032 Bäblingen: 72070 Tübingen: 87435 Kempten: 88131 Lindau: 89073 Ulm

Assault Classic load Tycopn Deluxe Assault Classic lassic Dundes ble Golf World of Soccer 1 Years War Classic Linunder Linunder Linunder Linunder Linunder Classic Gower Classic Gower Classic Cower Classic Cower Classic Conquest Earth 5
Dark Earth 5
Trash It!
Turok Wing Comm. 1

Wenn sich
Entwickler von
Filmen wie
"Platoon" oder
"Full Metal
Jaket" inspirieren
lassen...





Auch bei Regenwetter müssen wir uns mit Charlie herumärgern



Wir beharken einen Stützpunkt des Vietkong



Den Hovercrafts geben wir Geleitschutz

M.I.A. - Missing In
Action
Genre:
Action
Hersteller:
Simis/GT Interactive
Erscheinen geplant:
Juni '98

it dem Vietnamkrieg bereitet die britische Softwarefirma Simis ein äußerst beikles Kapitel der amerikanischen Geschichte als actionorientierte Helikopter-Simulation im Stile der Strike-Reihe von Electronic Arts auf. Als Captain John Mann verschlägt es Euch in "Missing In Action" gleich nach der Ausbildung an die Front und Ihr müßt fortan in insgesamt 26 Einsätzen, die sich in vier Kampagnen unterteilen, Eure Flug- und insbesondere Schießkünste unter Beweis stellen. Die Missionen werden so unterschiedliche Aufgaben wie das Eskortieren eines Versorgungshubschraubers, Sturmangriffe, die Rettung von gefangenen Landsleuten, Aufklärungsflüge, die Verteidigung eines Stützpunktes oder Truppentransporte umfassen, wobei diese Einsätze auf seinerzeit tatsächlich ausgeführten Operationen der US-Airforce basieren.

Euren jeweiligen Helikopter (klassische Modelle wie Chinook, Huey, Loach oder Cobra) werdet Ihr während des Fluges aufgrund der Außenansicht jederzeit im Auge behalten können. Ein umfangreiches Arsenal an Waffensystemen wie Raketen, Granaten oder MGs erleichtern des weiteren den Kampf gegen den Vietkong, Situationsbedingt soll sogar die Möglichkeit bestehen, Luft- oder Artillerieunterstützung anzufordern und darüber hinaus steben Euch gelegentlich Wingmen im Kampfeinsatz zur Seite. Das Gunship selbst wird böchst simpel zu steuern sein, so daß der Spieler also nicht durch eine Vielzahl von Tastaturkommandos oder ein umfangreiches Handbuch vom eigentlichen Geschehen abgelenkt wird - Simulationsexperten werden

demnach weniger auf ihre Kosten kommen als militante Actionliebhaber.

Optisch wird sich der Titel durch realistisch gestaltete Szenarien inklusive Gebäude und Geländedetails, unterschiedliche Witterungsverhaltnisse (Nebel, Regen et cetera), Explosionen, Rauch, bewegte Wasseroberflächen sowie andere grafische Effekte auszeichnen. Bei der Einsatzbesprechung sollen obendrein FMV-Sequenzen zusätzlich für eine passende Stimmung sorgen. 3D-Beschleunigerkarten werden im übrigen ebenso unterstützt wie MMX-Prozessoren.

Der Grafik soll die Gegner-KI in "Missing In Action" keinesfalls hinterherhinken: So umfahren Konvois zerstörte Brücken, während sich beispielsweise Bodentruppen hinter Bäumen verstecken und dadurch dem Spieler ein schlechteres Ziel bieten.

Meistert Ihr trotz der feindlichen Gegenwehr Eure Aufgaben, wird Euer vorbildliches Handeln darüber hinaus mit Auszeichnungen belohnt werden – allerdings könnt Ihr bei groben Fehlern auch vor dem Militärgericht landen.



Unsere Truppen beim Appell

SOFT PRICE - BRINGT FUN FÜR ALLE



39,95



Floyd Der wahre Held am Adventure-Himmel.

unverbindliche Preisempfehlung



Pirateninsel Klassisches Denkspiel mit Suchtpotential.

WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS: 9,95 DIE FUGGER II

SHANGHA

SUPER EF 2000

95) TRIVIAL PURSUIT WARCRAFT II

Interstate 76 Grooviges Renn- und Actionspektakel.



NOCH MEHR NEUES EI SOFT PRICE:



Holiday Island Die Wirtschaftssimulation mit





lehr Info? Jetzt kosteniosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 2 334 555

49.95

Das fesseinde Adventur

zum legendären Schillt

Titanic

29,95

HEYENI

FOREVER 1

Bald läßt der Duke in Vegas Aliens und Showgirls nach seiner Pfeife tanzen





Ein paar zusätzliche Fahrstunden wären vielleicht sinnvoll gewesen



Diese Brücke sieht alles andere als stabil aus

Genre:
Genre:
Action
Hersteller:
3D Realms/GT Interactive
Erscheinen geplant:
November '98

Nachdem der Titelheld bereits 1991 sein Debüt in einem Side-Scroller feierte, absolvierte der blonde Alien-Killer 1996 mit Bravour seinen ersten Auftritt in der Ich-Perspektive. Mit coolen Sprüchen trat er dem außerirdischen Gesindel in den Allerwertesten und eroberte die Herzen der id-süchtigen PC-Spieler, was hierzulande wenig später von der BPjS mit einer Indizierung quittiert wurde. Da die Shooter-Welle dieses Jahr ohnehin mit einer stattlichen Anzahl von Titeln einen neuen Höhepunkt erreichen könnte, darf in diesem Zusammenhang natürlich ein weiteres Abenteuer des lässigen E.T.-Terminators nicht fehlen.

Ort des Geschehens werden diesmal vorzugsweise Las Vegas und die umliegenden Schauplätze sein. Der durchgeknallte Wissenschaftler Dr. Proton, ein 2,30 Meter großer Cyborg, hat sich in der berüchtigten Area 51 eingenistet und das Spielerparadis in Nevada bombardiert. Mit Hilfe des UFOs, das in dem geheimen Militärstützpunkt gebunkert wird, ruft der Scherge obendrein noch Außerirdische herbei, um eine Armee aufzubauen, mit der er dann die Weltherrschaft an sich reißen und seinen alten Rivalen Duke ins Jenseits hefördern will.

Der Duke wird also reichlich Gelegenheit bekommen, in zirka 25 bis 30 Levels diverse Locations wie den Hoover Damm, die Wüste von Nevada, die Casinos in Las Vegas oder eine Hühnerfarm von ungebetenen Besuchern aus dem All zu säubern. An bekannten Feinden sollen lediglich die schweinsköpfigen Cops aus dem Vorgänger dem Protagonisten das Leben schwer machen. Allerdings wird sich dem Blondschopf außer dem

extra-terrestischen Abschaum das reanimierte Sicherheitspersonal der Area 51 in den Weg stellen, das Dr. Proton mit bio-mechanischen Extras ausgestattet und demzufolge noch robuster gemacht hat. An martialischem Gerät sind angeblich zehn unterschiedliche Verteidigungswerkzeuge vorgesehen, darunter die Chaingun, der Raketenwerfer und die Shotgun.

Die Interaktion mit der Umgebung wird bei "Duke Nukem Forever" ebenfalls nicht zu kurz kommen. So kann sich der Spieler unter anderem verschiedener Fortbewegungsmittel bedienen. Es sind zum Beispiel Motorrad und Jet-Ski im Gespräch. In den Spielcasinos von Las Vegas wird man darüber hinaus einer Magie-Show mit weißen Tigern beiwohnen und Elvis-Imitatoren begegnen können. Selbstverständlich sind auch wieder Stripperinnen mit von der Partie – schließlich will Duke seinen Spaß haben. Abgesehen davon wird dem Macho-Mann zudem eine Partnerin zur Verfügung stehen. Dieser zusätzliche Charakter bereichert dann sicher so manches Multiplayer-Match.



Mit dem Rocket Launcher kann sich der Duke so richtig austoben

DAS GROSSE TIPS & TRICKS SONDERHEFT

HIER ERHALTET IHR DIE KOMPLETTEN LÖSUNGEN!

ofort bestellen oden ab 20,398 im Handell

Special-Edition

Sofort bestellen oder ab 30.3.98 im Handel!

Kennt Ihr das? Euer neues Top-Game zeigt Euch die lange Nase und läßt Euch einfach nicht in den nächsten Level. Wenn Ihr jetzt statt banaler Binsenweisheiten konkrete Spielehilfen sucht, dann braucht Ihr die neue Special Edition von Power Play. Denn hier gibt's die Tips, die zum Kern der Sache kommen. Ungewöhnliche Strategien, die Eure Gegner clever austricksen.

| Ja, ich bestelle das Power Play Sonderheft "Tips & Tricks" f | fü |
|--|----|
| nur DM 9,80 zuzügl. DM 3,- für Porto und Versand! | |

. . .

Name, Vorname
Straße, Nr.

PIZ. Ort

Datum, Unterschrift CPEI
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen
Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an Power Play,

Schickt den ausgefuhren Loupon einrach an Power Pray, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxt Ihn unter 089-202 402 15 oder bestellt per E-Mail unter weka@csj.de Komplettlösungen und detaillierte Karten, die sagen, wo's lang geht. Laßt Euch also nicht länger auf der Nase rumtanzen. Holt Euch die Power Play Special Edition ... und schlagt zurück!

Power Play das wird gespielt!

Neue Abenteuer aus dem Universum des Schwarzen Auges!

KURIOSE GEBURT

Manchmal schreibt das Leben schon seltsame Geschichten. Ursprünglich war "LMK" nämlich gar kein DSA-Spiel, sondern ein ohne speziellen Hintergrund entwickeltes Fantasy-Abenteuer. Als die Larian-Studios iedoch nach einem Publisher für ihr Spiel suchten, gerieten sie an Bomico/Attic. Dort schaute man sich das Programm an und hatte ein Déja-vu-Erlebnis: Die Attic-Programmierer waren nämlich schon selbst dabei, ein ganz ähnliches Game zu konzipieren natürlich in Aventurien angesiedelt. Was lag also näher als ein Joint Venture? Unser Kommentar als Fachblatt für Teamwork: "Heiter so, heiter so! Gut gejagt!"



Auch das Interieur der Häuser ist sehr detailliert

LMK
Genre
Iso-Rollenspiel
Hersteller
Larian-Studios/Attic
Erscheinen geplant
Oktober '98

LMK



Bunt und bizarr – die phantastische Welt von LMK

tr mal was Neues – LMK ist nun zumindest in der deutschen Version nicht mehr die Abkürzung für "The Lady, the Mage, and the Knight", sondern steht stattdessen für "Legenden der Magier-Kriege". Nun gut, falls später mal wieder eine Umbenennung ansteht: Wir hätten da auch noch ein paar interessante Vorschläge auf Lager (evil grin)!

Tatsache ist aber, daß der neue Titel inhaltlich durchaus seine Berechtigung hat, denn die Welt des Pen & Paper-Rollenspiels "Das Schwarze Auge", in die LMK eingebettet ist, verfügt ja über eine reichhaltige Historie. Wie zum Beispiel die sogenannten Magier-Kriege, die sich etwa 400 Jahre vor der DSA-"Gegenwart" abspielten. Die Insel Rulat wurde seinerzeit von übelsten Krankheiten und Hungersnöten geplagt, die kaum natürlichen Ursprungs sein konnten. Und die Botschaft des Elends drang zu einem Heldentrio durch, dessen Mitglieder gerade hart daran arbeiteten, sich einen Namen zu machen...

LMK ist also inhaltlich kein Nachfolger der bisherigen drei DSA-Rollenspiele von Attic, und auch die in Richtung "Diablo" gehende Präsentation spricht eine andere Sprache. Schließlich wurde selbst das DSA-Regelwerk deutlich gestrafft, was sich insbesondere im kompakten Charakterprofil und den vergleichsweise wenigen (aber dafür brauchbaren) Zaubersprüchen zeigt. Die Hersteller versprechen etliche optische Gimmicks, wie etwa Leucht- und Dämmerungseffekte oder Nebelschwaden – und das schon für MMX-Besitzer. Auch soll die KI der Figuren ziemlich anspruchsvoll sein, was sich beispiels-

weise in klugem Vorgehen bei Kämpfen äußert. So werden nachtsichtige Monster vielleicht versuchen, alle Fackeln auszulöschen, um dadurch in der Dunkelheit einen Vorteil zu erlangen. Hunderte von Rulatern tummeln sich in den Speichern des Rechners; mit etwa 80 von ihnen kann man reden, und einige mögen sich sogar der Party anschließen.

Die Spielwelt wird etwa 10 000 Bildschirme umfassen, wobei die komplette Insel auf einen Sitz ins Memory gelutscht wird – es muß also nicht nachgeladen werden. Besonders stolz sind die Larianer auf die Handhabung, denn sie haben darauf geachtet, daß alle Aktionen mit nur einem einzigen Mausklick ausgeführt werden können. Auch die Anwahl der einzelnen Partymitglieder wird (selbst, wenn sie sich an weit voneinander entfernten Orten befinden) sehr einfach und handlich vonstatten geben. Mit anderen Worten: Hoffentlich stürzen bald die Blätter von den Bäumen – denn dann ist LMK-Zeit... in



Das Bier wird schal beim Abendmahl

TOP-Lösungen

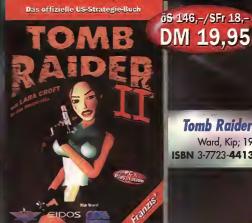
zu TOP-Spielen





Red Boron II ISBN 3-7723-4393-7





Tomb Raider II

Ward, Kip; 1998 ISBN 3-7723-4413-5

Franzis

Erhölitlich beis KARSTADI, Media Markt, Saturn, Allkauf, Conrad, Vobis, Brinkmann und in jeder Buchhandlung

Franzis-Verlag CmbH · Gruber Straße 45a · 85586 Poing · Iel. 08121/95-1444 · Fax 08121/95-1679

COMMA

Behind Enemy

Strategiespiele aus Spanien? Nein? Wir sagen doch!



Die Wache auf dem Turm war kein Problem



Unsere Männer wurden gefangengenommen



Unserer Männer verstecken sich hinter der Mauer, bis das Boot wieder weg ist

Diese Mission war ein Fehlschlag. Unsere Männer sterben in den Flammen.

er zweite Weltkrieg fand bisher mehr Berücksichtigung im ehrwürdigen rundenbasierten Strategiegenre. Die Entwickler von PyroStudios aus Spanien wollen den Hintergrund in ein Echtzeittaktikspiel verpacken, das mit einigen bemerkenswerten Features aufwarten soll. Kriege werden nicht nur in den großen Schlachten gewonnen, vielmehr sind es oftmals kleine, verdeckte Operationen, die den Sieg ver-

sprechen. Und genau das wird Eure Aufgabe in Commandos sein. Als Chef einer Elitetruppe dürft Ihr vorraussichtlich schon im Juni allerlei Aufträge für die Alliierten übernehmen. Die Soldaten, die unter Euch dienen, sind allesamt Spezialisten und überlebenswichtig für den erfolgreichen Abschluß einer Mission. Grundbedingung ist nämlich, daß alle überleben. Die Aufgabenpalette wird reichhaltig sein. Ihr werdet geheime Pläne steh-

len, eine Kommunikationsanlage zerstören oder auch mal einen hochrangigen Offizier entführen dürfen. So können nur Scharfschützen auf hohe Distanz Leute erledigen oder Sprengstoffexperten die Bombe scharf machen. Lediglich Spione können sich einer feindlichen Uniform bemächtigen und unerkannt durch die gegnerischen Reihen spazieren.

Wer sich von Euch nun schwer vorstellen kann, jede Mission ohne Verluste zu überstehen, der sei beruhigt. Das Missiondesign ist darauf abge-



Bei Tod eines Mitgliedes wird nur der Neubeginn bleiben

stimmt, daß ihr mit üblichen "Überroll"-Aktionen und wilder Herumballerei nicht weit kommen werdet. Alles soll heimlich, leise und vor allen Dingen unbemerkt vom Gegner ablaufen. Sorgfältige Planung im voraus ist also absolutes Muß. Damit dies auch möglich wird, haben die Programmierer interessante Features eingebaut. So könnt ihr jederzeit die Sichtlinie eines feindlichen Soldaten aktivieren und seid stets über den einsehbaren Bereich informiert. Wollt ihr Wachen auf Patrouille nicht aus den Augen verlieren und dennoch weiterhin Eure Männer bewegen. ist auch das kein Problem. In zusätzlich einblendbaren Fenstern könnt Ihr Kameras aktivieren, die automatisch den Soldaten auf ihrem Weg folgen. Damit das Gelände und die Wege der Feinde vor dem Erfüllen des Auftrages einsichtig sind, wird auf einen Fog of War verzichtet.

Das Terrain sieht nicht nur gut aus, sondern wurde mit vielen Details bestückt, von denen viele von Euch benutzt werden können. Lastwagen können zur Flucht verwendet, waffenstar-

NDOS

Lines





Viele Fenster können notfalls die Bewegungen aller Gegner offenbaren

rende Panzer zur Beseitigung von Gegnern eingesetzt oder Boote zur Überquerung von Flüssen genutzt werden. Damit Euch auch wirklich nichts entgeht, werdet Ihr stufenlos zoomen können. Um diesen Bedienungskomfort bei so vielen Möglichkeiten auch heizubehalten, haben sich die Entwickler eines bewährten Konzeptes hedient. Je nach möglicher Handlung ändert sich der Mauszeiger und informiert Euch, was ein

Linksklick bewirken würde. Das Equipment des einzelnen Soldaten wird unten rechts am Rucksack dargestellt. Die Hand dient zum Ergreifen von Gegenständen.

Die Künstliche Intelligenz war hislang oft etwas, an dem die Spiele krankten. Die spanischen Programmierer versprechen eine



Die Karte enthüllt die Gegnerpositionen

besonders ausgefeilte KI, die es ermöglicht, daß die gegnerischen Soldaten auch auf die Ereignisse in ihrem Umfeld wirklich reagieren. So gehen sie Fußspuren im Schnee nach und verfolgen die Spur. Auf Schüsse in der Nähe sollen sie ehenfalls reagieren und den Vorfall untersuchen können. Verschwindet plötzlich ein Kamerad, ändern sie ihre Route und versuchen, ihn zu finden. Um es für Euch so echt wie möglich

zu gestalten, spielt auch die Akustik eine Rolle. Eine Explosion ist schließlich wesentlich lauter als heispielsweise ein Schuß, und so werden voraussichtlich mehr Leute darauf reagieren und auf sie zurennen. Wird einer Eurer Untergehenen entdeckt, bedeutet das nicht automatisch seinen Tod und das Ende einer Mission. In der Regel soll dieser erst mit der Aufforderung, sich nicht

zu bewegen, gestellt werden. Folgt Ihr der Aufforderung, wird er inhaftiert und Ihr könnt versuchen, ihn zusätzlich zu den Missionszielen zu befreien. Um Eurer Kreativität freien Lauf zu lassen und die Interaktion mit der Umwelt möglichst frei zu gestalten, werden unterschiedliche Wege möglich sein, um das Ziel zu erreichen.



Diese Funkanlage muß zerstört werden



Genaues Timing ist wichtig, um eine offene Konfrontation zu vermeiden



Der LKW dient am Ende der Mission als Fluchtmitel





NEUES VON INTER

Abgehoben

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Zu den ambitioniertesten der kommenden I-Magic-Produkte gebört dieser Flugzeugträger-

Flieger. Mit Jim Harler haben die Magier nämlich einen Spiele-Designer verpflichten können, der den Marineflieger-Joh auch aus der Praxis kennt – was sich in vielen kleinen Details niederschlägt. Beispielsweise ist es so, daß



land und der Türkei abspielt.

Die Grafikengine stammt von

Für Feldstudien besuchte die I-Magic-Crew einen echten Flugzeugträger

jede Landung auf dem Träger bewertet wird, ja, es spielen

stark mit Texturen verfeinert werden. Ein Schwerpunkt des

Spiels wird auf möglichst hoher Variabilität liegen: In den Preferences soll man ungezählte Einstellungen vornehmen können, die sich hauptsächlich auf den Schwierigkeitsgrad auswirken. Man darf per Autopilot landen, falls einem die Normal-Prozedur



Über Land und über Wasser

sich regelrechte Wettbewerbe zwischen den Staffeln um den saubersten Touchdown ab und natürlich wurde diese Facette in das Spiel eingebaut. Aber das nur am Rande, denn mit Hilfe eines dynamischen Missionsgenerators (die Einsätze sind nicht vorgefertigt, sondern werden jedesmal neu berechnet) können zwei verschiedene Sandkästen immer wieder durchgespielt werden. nämlich eine Kampagne im Persischen Golf und eine in der Ägäis, wo sich ein Phantasie-Konflikt zwischen Griechen-

Generell ist es so, daß man als Teil einer Schwadron seine Aufgabe zu erfüllen bat und auch abseits der eigentlichen Missionen in das "echte" Flugzeugträger-Leben eingebunden ist. Das wirkt sich natürlich auch auf die Multiplayer-Optionen aus, bei denen schwerpunktmäßig Kooperation gefragt sein wird.

zu frustrierend vorkommt.

iF/A-18E Carrier
Strike Fighter
Genre
Flugsimulation
Erschafter
Sommer '98

Elektrisch...

Ultra Fighters

Das Benzin geht schon bald zur Neige, wesbalb die uns bekannte Welt ihrem Ende entgegeneilt. Im 26. Jahrhundert gibt es nur noch zwei Weltmächte, die nicht mehr Öl, sondern Sonnenenergie verfeuern. Nur eines bleibt wie gehabt: Man geht sich immer noch gern an den Kragen! Daher darf der Spieler mit zehn hochmodernen Ultra Fightern 26 Missionen über dem Seegebiet der Salomon-Inseln bestreiten. Als futuristischer Söldner kämpft er auf eigene Rechnung, bekommt Prämien für Abschüsse und kann mit der Kohle wiederum seinen Flieger besser ausrüsten oder sich gar einen neuen zulegen. Die leicht zu beherrschenden, aber doch zu



Dieser Hafen benötigt gleich einen Schrotthändler

komplexen "Dogfigbt"-Manöver fähigen Elektro-Kampfmaschinen sollen sowohl die traditionellen Simulanten als auch die Actionfreunde ansprechen.

Ultra Fighters
Genre
SF-Flugsimulation
Erscheinen geplant
Herbst '98

Als die Spanier kamen

Theocracy



Ein pyramidales Spiel...

Mexiko im Mittelalter: Die Spanier erobern das Land, den einheimischen Azteken fällt die Rolle der besiegten Eingeborenen zu. Aber was wäre, wenn die Geschichte anders verlaufen wäre? Um das herauszufinden, übernimmt der Spieler einen der Aztekenstämme, um ihn durch geschicktes Ressourcenmanagement und beftiges Kampfgetümmel zur führenden Kraft des Landes zu machen, welche sogar den spanischen Missionaren die Stirn bieten kann. Auf den

ersten Blick ähnelt das Game Microsofts "Age of Empires", bietet allerdings ausgefeilte Möglichkeiten, um auch große Menschenmengen mit Hilfe weniger Mausklicks wirkungsvoll zu steuern – ein Muß für Echtzeit-



...mit wogenden Schlachten

Eroberungen. Eine Kampagne, etliche Einzel-Szenarios, Multiplayer-Optionen sowie natürlich Handel, Wandel, Spionage und sogar Magie warten demnächst auf hoffnungsvolle Nachwuchs-Theokraten.

Theocracy
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
Herbst '98

ACTIVE MAGIC

Kriegsgeflügel

WarBirds 2.0 und Raider Wars

Die Online-Fliegersim aus dem Zweiten Weltkrieg ist bereits seit 1995 auf dem Markt. Sie wurde, wie bei Online-Spielen üblich, kontinuierlich upgedatet; seit kurzem läßt sich eine generalüberholte Fassung (eben WarBirds 2.0) unter der Adresse www.imagicgames.com kostenlos aus dem Netz laden. Bis zu 200 Spieler können dabei gleichzeitig agieren und sich, in

zwei Parteien aufgeteilt, regelrechte Luftschlachten liefern. Generell gebt es dabei darum, die gegnerischen Flugplätze zu erobern. Um einsteigen zu können, benötigt man neben der Software auch die Mitgliedschaft bei I-Magic Online (ebenfalls unter besagter www-Adresse zu haben), die freilich kostet, und zwar im Minimal-Paket 2 Dollar pro Stunde, min-



Raider Wars: Die grüne Partei im Fadenkreuz

And the second of the second o

WarBirds 2.0: Bomber mit dicken Bomben... destens aber 10 Dollar im Monat. Diese Gebühr gilt für alle dort angebotenen Spiele, was jedoch im Moment keine praktischen Auswirkungen hat, da der zweite Titel, nämlich Raider Wars, ohnehin noch kostenlos im öffentlichen Betatest gezockt werden darf. Dabei handelt es sich um ein konzeptionell recbt ähnliches, allerdings im Weltraum angesiedeltes Game: Die Kampfflieger zweier Megakonzerne streiten sich um die Besitzrechte über wertvolle Asteroiden. Allerdings gilt es hier, die feindlichen Carrier zu besetzen, und natürlich darf man grenzenlos in alle sechs Richtungen fliegen.

Raider Wars
Genre
3D Space-Combat
Erscheinen geplant
jetzt im Betatest

Verschollen im Weltraum

Malkari und Vangers

Diese beiden Futuristen haben wir ja schon in unserer vorigen Ausgabe ausführlich vorgestellt, daher nur ein paar schnelle Worte zu den Neuigkeiten: Für Vangers feilen die russischen Programmierer mit Hochdruck an den späteren Welten der originellen Genremixtur, während die Malkari-Designer im Augenblick beftig am Steuerungs-Feintuning arbeiten und jede Möglichkeit auskundschaften, das Spiel möglichst glatt und intuitiv spielbar zu gestalten.

Für Sandkastengeneräle

Road to Moscow

Mehr eine historische Simulation mit peinlich genau recherchierter Datenbasis denn ein konventionelles Strategical soll diese Straße nach Moskau sein. Inhaltlich geht es, man ahnt es schon, um den Zweiten Weltkrieg, spielerisch möchten die Programmierer neue Wege beschreiten. Als eine Art Heeres-Oberguru hockt man hier in seiner Schaltzentrale, bekommt



Ein puristischer Armeenschieber... als Input die Meldungen der Frontverbände und muß sie in möglichst sachdienlichen Outputs (nämlich neue Orders) verarbeiten. Das Programm läuft in zwei Modi ab; die Echtzeit-Sequenzen basieren auf vorangegangenen Befehlen und können nicht beeinflußt werden. bieten dann aber zweitens in regelmäßigen Zeitabständen die Möglichkeit zum Eingreifen etwa so, als wäre eine Runde vorüber. Zwei komplette Kampagnen wollen hier siegreich bestanden werden.

Road to Moscow
Genre
Strategie-Sim
Erscheinen geplant
Sommer '98

"WILD BILL" PLAUDERT ÜBER SOLDATEN, SOWJETS UND SID MEIE

"Wild Bill" Stealey wurde 1947 in Ohio gebo- PP: Nach dem Untergang der Sowjet- Führungsposition bei Online-Spielen an! ren, seine Laufbahn als Militärpilot fand 1982 mit der Gründung von Microprose und den dort produzierten Flugsimulationen eine gewisse Fortsetzung. Seit 1987 ist der passionierte Flieger stolzer Besitzer einer T-28. Mit ihr und seiner Golfleidenschaft vertreibt er sich die rare Freizeit, die ihm nach der Gründung von Interactive Magic noch bleibt. Anläßlich eines Besuches in Raleigh haben wir den Tausendsassa zwischen Zahlenkolonnen und Geschäftsbesprechungen abgefangen, um ihm ein paar Fragen zu stellen:

Power Play: Wie schafft man es im Zeitalter sinkender Renditen eine neue Softwarefirma auf die Beine zu stellen?

> INTERACTIVE MAGIC

Interactive Magic wurde im April 1994 ins Leben gerufen. Gründervater und Firmenboß J.W. "Wild Bill" Stealey gehört zu den schillerndsten Figuren der Branche und und war zuvor als Chairman von Microprose und Kumpel des genialen Spieledesigners Sid Meier tätig. Seine neue Company machte sich mit Spielen wie "Capitalism", "Apache" oder "Seven Kingdoms" bald einen Namen als Spezialist für Simulationen und Strategiespiele. Mit "War Birds" beackert I-Magic den Online-Sektor. der auch auf lange Sicht zu einem der Firmen-Standbeine avancieren soll.

Wild Bill: Man braucht die richtige Strategie. Man muß sich überlegen, wie man beginnt, was man bis wann geschafft haben will und welche Leute man dafür benötigt. Ich hahe zwar Abschlüsse der Business-Schulen Wharton und McKinsey, aber entscheidend war wohl eher, daß ich mir eine solide Planung ausgetüftelt hatte - und sowas lernt man beim Militär. Dort gibt es viermal soviele Leute im organisatorischen Hintergrund wie Soldaten an der Front,

PP: Hilft es nicht auch, wenn man hereits einen Namen hat?

WB: Ganz bestimmt. Natürlich war ich in der Branche noch aus meiner Microprose-Zeit bekannt, und natürlich habe ich viele Fehler diesmal vermeiden können, die mir früher vielleicht unterlaufen wären

union giht es ja kein richtiges Feindbild PP: Keine Action? Was ist dann mit mehr. Ist das ein Prohlem für militärische Simulationen?

WB: Und wie! Es macht einfach keinen Spaß mehr ohne die Sowjets! Und kleine grüne Männchen bringen's ja auf die Dauer auch nicht. (grinst) Naja, das heutige Rußland ist nicht mehr die riesige Bedrohung von einst, aber sie haben dort immer noch jede Menge Waffen versammelt. Zudem gibt

es heute natürlich viele hypothetische Möglichkeiten für künftige Konflikte; die Themen gehen uns also nicht aus. Leute wie z.B. Saddam Hussein jagen mir eine Heidenangst ein, und es mag ja politisch nicht korrekt sein, aber ich meine, die Industrienationen sollten sich zusammensetzen und eine satellitengestützte Raketenabwehr aufbauen!

PP: Wie sieht es mit dem allgegenwärtigen Trend hin zu Action aus? Wird sich I-Magic anschließen?

WB: Nie im Leben! Die großen Tiere im Geschäft sollen ruhig eine Action-Granate nach der anderen zünden! Mit deren Marketing-Power könnten wir ohnehin nicht mithalten. Wir beschränken uns auf die Bereiche, die uns liegen: Strategie und Simulationen. Und natürlich Online-Produkte! Wir streben die

"Vangers"? WB: "Vangers" ist etwas anderes. Es gibt

> Firmenboß Stealey und seine T-28 üben sich in friedlicher

dort natürlich Action-Elemente, aber ebenso auch Zutaten aus anderen Genres. Als wir uns dann "Vangers" anschauten, haben wirgesagt: "Hey, das Teil ist verrückt! Aher es macht Spaß!" Also haben wir's genommen. Und mal ehrlich, hängen Dir die ewigen Koexistenz Clones nicht sowieso zum Halse raus?

PP: Früher haht ihr mit Software 2000 kooperiert. Warum nicht mehr?

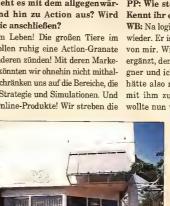
WB: Oh ja, das hätte ich eigentlich gerne fortgesetzt, aber Tatsache ist, daß ihre Produkte einfach nicht richtig zu unserer Palette paßten. Software 2000 ist eben am stärksten bei Fußball-Managern, und damit kann man hier keinen Blumentopf gewinnen.

PP: Wie stehst du heute zu Sid Meier? Kennt ihr euch noch?

WB: Na logisch, wir telefonieren immer mal wieder. Er ist nach wie vor ein guter Freund von mir. Wir haben uns schließlich prima ergänzt, denn er ist ein brillanter Spieldesigner und ich ein guter Marktschreier. Ich hätte also nichts dagegen gehabt, wieder mit ihm zusammenzuarbeiten - aber er wollte nun wohl mit Firaxis seine eigenen

Wege gehen.

PP: Es geht das Gerücht, du wolltest dir an deine T-28 Laserkanonen anhauen lassen, wie man sie von Gotcha-Spielhallen kennt? WB: Klar! Neulich haben wir zum Beispiel bei einem Flugtag einen Schaukampf veranstaltet, da bin ich mit meinem Wingmen von oben auf die "Feinde" runter und hab "Ratatata!" gerufen. Na ja, zum Schießen und zum Trefferzählen hatten wir halt nichts, und das soll anders werden...



Der Firmensitz von Interactive Magic in Raleigh, **North Carolina**

SUPPORT

Heute ein König

Tips und Tricks zu Seven Kingdoms

Das Spiel Seven Kingdoms von Interactive Magic ist ein harter Brocken, und nicht jeder kommt damit sofort klar. Damit jedoch kein Frust entsteht, helfen wir Euch natürlich. Erlebt mit uns einmal das erhebende Gefühl, ein König zu sein.

Ein Tag im Leben eines Königs...

Zunächst ist zu sagen, daß es kein Patentrezept für den Gewinn eines Spiels bei Seven Kingdoms gibt. Eure Gegner werden immer



Die ersten Schritte zur Gründung unseres Reiches sind getan

anders agieren, und Rohstoffe und Monsternester sind ebenfalls immer neu verteilt. Ihr startet normalerweise mit einer Stadt, in der

Eure Untertanen wohnen und einer prächtigen Festung, wo der König lebt. Das Ziel des Spiels ist zumeist, alle anderen Königreiche zu unterwerfen. Am Anfang einer Karte ist das Militär jedoch noch von geringerer Bedeutung, Am besten, Ihr trainiert erst einmal einen Spion, den Ihr nach Rohstoffen Ausschau halten laßt. Oftmals befindet sich bereits ein Rohstoff in der Nähe Eures Dorfes, und Ihr könnt gleich damit beginnen einen Minenarbeiter und einen Fabrikarbeiter auszubilden.

Der Meister des Untertagebaus errichtet anschließend eine Mine auf dem entsprechenden Rohstoff, während der Fabrikarbeiter in der Nähe der Mine eine Fabrik erbaut, um die dort gewonnen Rohstoffe zu verarbeiten. Doch was nützt es, wenn die Rohstoffe zwar vorhanden sind, sie jedoch keiner kauft? Laßt deshalb in Eurem Dorf einen Bauspezialisten ausbilden, der neben der Fabrik und der Mine einen Marktplatz mit Dorfanschluß errichtet. Von nun an können Eure Produkte gewinnbringend an die Dorfbevölkerung verkauft werden. Liegt die Mine jedoch nicht nah genug an Eurem Dorf ist es erforderlich, zwei Marktplätze zu errichten einen an Eurem Stammdorf, den anderen bei der Mine und der Fabrik. Als nächstes schickt Ihr vom Stammdorfmarktplatz eine Karawane zum anderen Marktplatz. Ihr könnt beobachten, daß die Karawane dort die fertigen Produkte aufladen wird und sie dann zu Eurem Dorf befördert, wo der Verkauf stattfindet. Die zweite Möglichkeit Geld zu verdienen, bieten die Steuern, die Ihr Euren armen Dörflern auferlegen könnt. Folgende Vorgehensweise hat sich dabei bewährt: Wenn Eure Bauern die 70%-Loyalitätsgrenze erreichen wird es Zeit, sie um ein paar Mark zu erleichtern; sinkt die Lovalität dagegen auf 40% ist es besser, den Bauern ein wenig Geld zu schenken. Am besten Ihr beauftragt den Computer, bei diesen Werten entweder Geld in Eure Schatzkammern zu laden, oder den Bauern etwas Geld zu geben. Dafür produzieren die Bauern



Neben einem Wirtshaus errichten wir nun einen Turm des Wissens

dann auch fein Nabrung und es brechen nicht so schnell Hungersnöte aus.

Ist Eure Wirtschaft fürs erste stabil, könnt Ihr mit dem Bauspezialisten weitere Gebäude errichten. Vor allem das Wirtsbaus ist von





Unser fleißiger **Leser Christian** Pfeiffer serviert diesmal einen umfangreichen Leitfaden zu **I-Magics Strategiespiel** ..Seven Kinadoms". **Bastian** Vogelsberger hingegen gibt Euch seinen ganz persönlichen **Erfahrungsbericht** zur Rettuna seiner Geliebten in "Die by the Sword".



Unser Spion trifft schon bald auf ein benachbartes Königreich, mit dem wir von nun an Handel treiben können

großer Bedeutung. In diesem finden sich arbeitslose Spezialisten, die auf der Suche nach einem neuen Brötchengeber sind. Da Eure Dorfbevölkerung nur begrenzt ist und Ihr darüber hinaus nie so gut ausgebildete Spezialisten finden werdet, errichtet gleich einige Wirtshäuser, wenigstens drei Stück. Vor allem am Anfang des Spiels werden sich viele Leute melden, die für Euch arbeiten wollen. Seht Euch deren Fähigkeiten an und entscheidet daraufhin, wen Ihr nehmt und wer von dannen ziehen muß, um sich in die Dienste eines anderen Königreiches zu stellen. Am besten, Ihr stellt dann schnell einige Forscher ein und errichtet mehrere Türme des Wissens, in denen fleißig nach neuer Kriegsmaschinerie geforscht wird.

In der Zwischenzeit dürftet Ihr wohl auch schon auf andere Königreiche gestoßen sein, mit denen es ratsam ist, einen Handelsvertrag und – wenn möglich – auch einen Freundschaftsvertrag abzuschließen. Danach könnt Ihr daran denken, mit den anderen Reichen Waren auszutauschen und Nah-

rungsmittel von ihnen zu kaufen. Jedoch muß sich der kluge König bewußt sein, daß man nicht das ganze Spiel hinweg mit den anderen Reichen harmonieren kann. Darum ist es bald an der Zeit Soldaten zu trainieren. Habt Ihr in Eurem Dorf Männer für diesen Zweck rekrutiert, schickt sie gleich in Eure Festung. Dort werden die noch ziemlich stupiden Soldaten von Eurem König in Hochform gebracht.

Nach und nach wird Euer Dorf zu klein sein, und darum müßt Ihr eines der neutralen Dörfer auf der Karte dazu bringen für Euren König zu arbeiten. Dafür schaut Ihr Euch die Nationalitäten des von Euch auserwählten Dorfes an und werbt in den Wirtshäusern Soldaten mit möglichst hohen Führungswerten an, die die gleiche Nationalität besitzen wie die Dorfbevölkerung. Leben im Dorf beispielsweise Chinesen und Japaner, benötigt



Unser Reich gedeiht und wir verfügen schon über drei Dörfer, in denen reger Handel betrieben wird

Ihr auch die jeweiligen Soldaten. Wählt danach eine Elitetruppe aus, die die höchsten Führungspunkte aufweisen kann. Ihre Mit-

glieder werden durch einen Mausklick zu Generälen befördert. Nun verfügt Eurer Reich über Anführer, die Dörfer davon überzeugen können, Eure Farbe auf ihre Fahne zu bringen. Baut für jede Nationalität eines neutralen Dorfes eine Festung. damit dort Eure Generäle einziehen und die Dorfbevölkerung auf Eure Seite ziehen können. Falls also ein Dorf aus Chinesen und Japanern besteht, baut Ihr zwei Festungen und schickt zwei Generale (einen Chinesen und einen Japaner), um

diese Burgen zu besetzen. Anschließend könnt Ihr beobachten, wie der Widerstand im gewählten Dorf sinkt. Um dieses Verfahren noch zu beschleunigen, könnt Ihr auch Spione in das Dorf entsenden, die die Bevölkerung aufwiegeln. Natürlich müssen auch sie die gleiche Nationalität wie die Dorfbevölkerung besitzen, da sie sonst nichts ausrichten können. Irgendwann wird die Auflehnung ihren Minimalwert erreicht haben und es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich das Dorf Euch anschließt. Wenn Ihr diesen Zeitpunkt nicht mehr erwarten könnt, ist es möglich. dem Dorf Geldgeschenke zu machen und so den Widerstand endgültig zu brechen. Eine andere Möglichkeit ist, das Dorf mit Soldaten anzugreifen. Diese zerschlagen den Widerstand ebenfalls. Achtet jedoch darauf, daß dieser Wert bereits unter 30 gesunken ist, da sich die Bewohner des Dorfes ansonsten verteidigen werden. Nach kurzer Zeit dürfte Euer Ziel erreicht sein, und ein neues Dorf schließt sich Eurem Reich an. Dieses wird ebenfalls Nahrung produzieren, die Ihr dann über einen Marktplatz verkaufen könnt. Ist Euer neues Dorf also nicht in der Nähe des alten Marktplatzes, errichtet Ihr kurzerhand bei der neuen Siedlung einen weiteren und transportiert mit den Karawanen die Güter dorthin. Es ist wichtig, viele Dörfer mit den verschiedensten Nationalitäten zu besitzen. da dies eine gute Infrastruktur und einen florierenden Handel gewährleistet.



Die ersten Attacken erfolgen überraschenderweise nicht von einem anderen König, sondern von Monstern, die jedoch niedergeschmettert werden

Ihr werdet während dieser Aktionen einige Freibürger angekündigt bekommen, die zu Euch übergelaufen sind. Denen solltet Ihr zunächst den Zutritt in Eure Gemächer verwehren und sie ganz genau unter die Lupe nehmen, da es sich bei diesen Gestalten oft um Spione handelt. Meistens sind Spione



Damit uns der neue Freund später nicht überraschend in den Rücken fällt, verbünden wir uns vorerst mit ihm

SPIEL

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH Redaktion POWER PLAY Stichwort: Tips & Tricks Gruber Str. 46a 85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren "Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden Dienstag und Donnerstag in der Zeit von 17 bis 20 Uhr unter der Rufnummer 089/13 999 400.

Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.

MultiMedia Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele worätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ⊠ Info ⊠ Info Geschäfts- und

Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig
machen? Sie haben Interesse an
Spielesoftware? Sichem Sie
sich jetzt ihren Standort für einen
MultiMedia Soft Laden mit oder
ohne Online-Cafe. Fordem Sie
schriftlich das Infoschreiben an:

MULTIMEDIA SOFT 52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

13349 BERLIN Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392 U-Bahnhof Rehberge

15890 EISENHÜTTENSTADT Fürstenberger Str. 64 gr 03364-72695 Netzwerk-Spielen III Laden 15230 FFANKFURT/ODER Sportmachergase 1 gr 0335-539173 Netzwerk-Spielen III Laden 27232 SULINGEN Lange Straße 42 gr 04/271-6920 Netzwerk-Spielen III Laden

28757 BREMEN Sagerstr. 44 @ 0421-669781 33098 PADERBORN Marienstr. 19 @ 05251-296505 Netzwerk-Spielan Im Laden/Internet 47441 MOERS Neuer Wall 2-4 @ 02841-21704

Netzwerk-Spielen im Laden 52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100 Netzwerk-Spialen im Laden, Internet, Kindar-Computerschule, Install-Service

NEU * NEU * NEU * NEU 58706 MENDEN Unmer Straße 47 78224 SINGEN Ekkehardstraße 76 © 07731-181866 22515 WOLFRATSHAUSEN Obermarkt 48 © 08171-910660 Computer-Spielen vor 'Ort 99084 ERFURT Melenbergstraße 20 © 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO ZENTRALER EINKAUF 52349 ÖÜREN Josel Schregel Str. 50 © 02421-28100 FAX 281020



•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • •

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

.

•

•

0

•

•

• • • •

•

•

•••••••••

•

•

•

ě

• • • •

٠

• • • • • •

•

•

•

•

•

o

•

•

o

•

•

•

•

•

•

•

•

Spiele Zuhehör

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic Computerspiele + Zubehör Bahnhofstraße 3 D- 94133 Röhrnbach Tel. 0 85 82/96 05-0 Fax 0 85 82/96 05-99 sehr schlecht ausgebildet und weisen 100% Loyalität gegenüber Ihrem Königreich auf. Um diese listigen Zeitgenossen entlarven und hinrichten zu können, klickt Ihr einfach das "X" neben deren Lebensanzeige an. Versucht unter allen Mitteln zu verhindern, daß ein gegnerischer Spion in Eure Gebäude eindringt, da er sonst Unruhe stiftet und vielleicht sogar Eure Anführer tötet. Die Anführer sollten übrigens rund um die Uhr Soldaten trainieren. Falls nämlich ein anderer König erfährt, wie schwach Euer Militär ist, wird er Euch schnell den Krieg erklären und Euch von der Karte "entfernen".

Die Spionage ist eine gute Sache, um Gegner zu schwächen und darum solltet auch Ihr Spione einsetzten. Gut ausgebildete Zeitgenossen findet Ihr in Gasthäusern. Schickt diese aus, um in feindlichen Städten die Bewohner aufzuwiegeln, oder versucht Fabriken zu sabotieren und Generäle zu bestechen. Wenn jedoch die Gebäude, in die der Spion eindringen soll, voll besetzt sind, ist dies leider nicht möglich. Versucht deshalb in neue Bauwerke hineinzukommen. Wenn Ihr in Kriegsfabriken den Vorarbeiter erfolgreich



Wie Ihr seht, ist es am Anfang wichtig, mit allen anderen Königreichen befreundet zu sein

beeinflussen könnt, ist es Euch von nun an möglich, alle Produktionen des Gegners zu stoppen. Wenn Ihr Generäle bestecht, läuft das gesamte Fort zu Euch über, allerdings darf man sich gleich auf eine Kriegserklärung des Feindes gefaßt machen. Bestechungen sind vor allem dann ratsam, wenn die Loyalität einer Person besonders tief ist. Jemand mit einer Loyalität von 60% ist logi-

scherweise leichter anfällig, als jemand mit 90%. Wägt immer genau ab, wieviel Geld Ihr vergeben wollt und speichert eventuell vor der Bestechung ab.

In Kriegshandlungen könnt Ihr natürlich mit Soldaten drohen, Kriegsmaschinerie ist jedoch wesentlich effektiver. Nach Waffen forscht Ihr in den Türmen und stellt sie dann in Kriegsfabriken her. Ihr solltet gleich einige dieser Fabriken bauen und sofort mit der Produktion von Kriegsmaschinen beginnen. Die Katapulte sind wohl die schlechtesten Geräte, helfen Euch aber immerhin in den ersten Kriegen. Es empfiehlt sich daher, Ballisten und Kanonen zu bauen, sofern diese schon erforscht sind. Ihr handhabt die Waffen wie einfache Soldaten und könnt sie auch in Festungen schicken, was jedoch nicht viel nützt, da man die Werte der Waffen nicht mehr fördern kann.

Besetzt deshalb die freien Plätze in den Festungen lieber mit Soldaten und Bauern. Kriegswaffen können außerhalb effektiver eingesetzt werden.

Nun reden wir die ganze Zeit von Krieg, doch wie kommt dieser eigentlich zustande? Es läßt sich in einem Spiel leider nicht vermeiden Krieg zu führen, da auch der beste Nachbar irgendwann Expansionspläne schmiedet. Die Diplomatie spielt deswegen eine große Rolle. Geht situationsbedingt einige Bündnisse ein. Wenn Ihr schwach seid, kann es vorerst helfen, sich mit einem starken Herrscher zu verbünden. Seid Ihr dagegen stark, sind die Schwächeren für ein Abkommen die bessere Wahl, da diese keine Ansprüche stellen können. Es ist darauf zu achten, daß eine gegnerische Partei nicht irgendwann

die Oberhand gewinnt. Sorgt dafür, daß alle Königreiche zunächst gleich stark bleiben und setzt dies notfalls mit Krieg durch. Schickt Eure Spione aus und nehmt einen Einblick in die Statistiken der Feinde. Den Schwächsten greift Ihr an und versucht ihn auszurotten oder sein Königreich zu kaufen. Dies wird zwar zunächst Eurem Ansehen schaden und andere Königreiche werden Euch vielleicht auch den Krieg erklären. jedoch ist dies unvermeidbar. Nach erfolgreichem Angriff zieht Ihr Eure Soldaten in die Festungen zurück und auch die Kriegsmaschinen kommen heim ins Dorf. Dort kurieren sich dann die Veteranen und neue Einheiten werden ausgebildet. Versucht danach schnell wieder gute diplomatische Beziehungen zu den anderen Königreichen herzustellen und den Alltag einkehren zu lassen. Die bei Eurem Feldzug eroberten Städte lassen sich einfach durch Marktplätze und Festungen in Euer Reich eingliedern und die Wirtschaft erblüht wieder.



Wir werden gebeten unseren alten Freund anzugreifen...

... und nach langem Überlegen ringen wir uns dazu durch, den König zu verbannen. Eine heftige Schlacht entsteht.





Wir werden von Freunden des von uns unterworfenen Königreiches angegriffen

Endlich können unsere Forscher beginnen Kanonen zu entwickeln, die schwersten Kriegsmaschinen

In vielen Szenarios gibt es auch Wasser, das sich hervorragend nutzen läßt. Errichtet in der Nähe einer Eurer Städte einen Hafen, und Ihr könnt Schiffe bauen, mit denen Ihr Handel treiben oder Eure Einheiten transportieren könnt. Das Bauen von Handelsschiffen ist jedoch nur dann sinnvoll, wenn auch die anderen Königreiche über Häfen verfügen.

Mit den Transportschiffen läßt sich auch kämpfen. Ladet Kriegsmaschinen auf und Ihr werdet sehen, welch wundersames Feuerwerk es gibt, falls Euer Schiff auf eine nichtalllierte Flotte trifft.

Um Euren Ruf im Lande zu verbessern und um Überwesen befebligen zu können, ist es notwendig, die Monsterhorden im Lande zu töten. Sie tragen oftmals Schätze und geheime Schriftrollen mit sich. Ihr solltet die Monsterfestungen jedoch nur angreifen, wenn Ihr über wirklich starke Kämpfer verfügt. Die Monster sind nämlich unheimlich kräftig und oft in der Überzahl. In einer Behausung tummeln sich bestimmt um die 20 bis 30 Monster. Gelingt es Euch jedoch diese zu töten, steigt Euer Ruf blitzartig und Ihr werdet Schätze und Schriftrollen finden.



Nach der Abwehr einer Schlacht rekrutieren wir neue Soldaten



Für jede Nationalität gibt es eine Schriftrolle, die auch nur von dieser benutzt werden kann, Findet Ihr zum Beispiel die Schriftrolle der Normannen, müßt Ihr sie auch mit einem Krieger dieser Nationalität aufsammeln. Danach können Eure normannischen Generäle dann ein Kapitol der Macht errichten, in dem sich die Überwesen beschwören lassen. Deshalb solltet Ihr prompt ein solches Kapitol aufbauen. Um jedoch eines dieser Wesen zu beschwören, braucht es Priester. Kommandiert acht Bauern, die die Nationalität des Generals vorweisen können und schickt sie in das Kapitol. Dort beginnen sie, mit ihren geheimen Ritualen und Formeln das Überwesen anzulocken.

Nach so vielen Heldentaten wird wohl allmählich Eure Rohstoffmine erschöpft sein. Falls ein neuer Rohstoff auf der Karte erscheint, solltet Ihr deshalb sofort eine Kompanie von Soldaten und Arbeitern dorthin schicken, um diese Reserven in Anspruch nehmen zu können. Wie gewöhnlich kann er dann mit Karawanen zu Euren Dörfern gebracht werden.

Eure Bevölkerung wächst, die Wirtschaft blüht und die militärische Lage ist äußerst günstig. Kein Wunder, daß bald Freunde zu Neidern werden und versuchen, Eure Idylle zu zerstören. Bald schon werden Kriegserklärungen auf Eurem Schreibtisch liegen und der Feind wird einfallen. Nach abgewehrten Angriffen wird Euer Dorf beschädigt sein und viele der Einrichtungen vieleicht auch. Um diese zu reparieren, bildet Ihr einfach Bauspezialisten aus, die Ihr in alle Gebäude schickt. Dort führen sie dann selbständig Reparaturen durch.

Habt Ihr alles erforscht und besitzt eine große Armee sowie einige Überwesen, wird die Endphase Eures Feldzuges eingeleitet. Pickt Euch Eure Feinde sorgfältig heraus und merzt einen nach dem anderen aus, sei es hinterlistig mit Spionen, mit Handelsembargos oder mit brutaler Waffengewalt. Auf jeden Fall werdet Ihr es am schwersten haben, wenn nur noch zwei andere Königreiche auf dem Felde existieren, da ihnen durch den Kauf der kleinen Königreiche ein ungewöhnlich großes Heer zur Verfügung steht. Deshalb ist es auch hier wichtig, mit einem ein Bündnis zu schließen und den anderen zu vernichten. Nach einer Erholungspause Eurer Streitkräfte könnt Ihr Euch dann auch den letzten Feind vorneh-



Da uns die Rohstoffe ausgegangen sind, haben wir eine neue Mine erobert



Auch ein Hafen darf nicht fehlen, um Einheiten schnell transportieren zu können



Bestechung ist eine gute Idee, um dem Gegner seine besten Männer zu entziehen

Die finalen Gefechte beginnen ... genau jetzt! zufallsgenerierten Welten gibt es auch noch vorgefertigte Szenarien. Auch in diesen läßt sich die oben beschriebene Taktik grob anwenden – meistens unterscheidet sich nur der Anfang eines Szenarios von einem normalen Spiel. Jedoch sind die Szenarien wesentlich schwerer, und auch als Profimüßt Ihr Euch nicht schämen, wenn Euch

der Computer eins auf die Mütze gibt. Es gilt die Devise oft zu speichern und oft zu laden. Und denkt nicht. daß ein Szenario linear aufgebaut wäre, wie es bei anderen Strategiespielen der Fall ist. Der mehrmalige Start eines Szenarios wird Euch zeigen, daß wirklich nur der Anfang gleich ist. Darum gehen wir auch nicht weiter darauf ein und liefern Euch keine detaillierte Lösung, da dies einfach nicht möglich ist. Übt Euch im normalen Spiel und Ihr werdet bald schon so gut sein die Szenarios zu über-

winden. Denn erst in diesen zeigt sich der wahre König...

men und das Szenario siegreich beenden. Endlich seid Ihr König und gebietet über alle sieben Länder. Was für ein Gefühl!

Weitere Hilfen -Allgemeine Spieltips:

- In einem Dorf können bis zu 60 Personen leben, seien es nun Bauern oder auch Spezialkräfte. Sollte Euer Dorf also voll besetzt sein, siedelt einige Bauern aus und errichtet genau neben dem Stammdorf ein weiteres Domizil.
- Nahrungsmittel sorgen für die Zufriedenheit Eurer Dorfbewohner. Die Nahrung wird von den Bauern hergestellt. Habt Ihr also zu wenig Bauern, gibt es bald Aufstände aufgrund von Hungersnöten. Um dem vorzubeugen, solltet Ihr immer darauf achten, daß ungefähr ein Drittel Eurer Bevölkerung Bauern sind. Falls Ihr noch Fachkräfte braucht,



Unsere Kanonen vernichten das violette Königreich

aber sowieso schon nur wenig Bauern habt, schaut lieber in den Wirtshäusern nach und stellt für ein wenig Gold Fachkräfte ein. Falls Ihr später dann zu wenig Gold habt, könnt Ihr Eure Nahrungsmittel immer noch an andere Königreiche verkaufen. Nachfrage ist auf jeden Fall immer vorhanden.

 Besitzt Ihr eine Mine, müßt Ihr Euch trotzdem um die Wirtschaft kümmern. Eure Dorfbewohner wollen verschiedene Waren, nicht nur immer ein- und dieselbe. Darum ist es wichtig, Handelsverträge mit anderen Königreichen einzugehen, um von ihnen fehlende Waren zu erhalten.

- Schon am Anfang eines Szenarios ist es wichtig, Generäle einzustellen, da Ihr sonst nicht in der Lage seid, Eure Truppen zu trainieren und Eure Pappnasen dann später alle Gefechte verlieren.
- Kriegsmaschinerie ist gut, Soldaten aber auch. Denkt nicht, wenn Ihr zehn Kanonen besitzt, daß Ihr das Spiel schon gewonnen habt. Gut trainierte Soldaten können diese Kanonen schnell zerlegen. Schickt also immer eine starke Armee mit mehreren

feindlichen Waffen und Soldaten gewappnet zu sein.

• Jeweils ein General sollte immer ein Dorf beschützen, da dies die Loyalität und Zufriedenheit der Bürger steigert. Sind alle Generäle und auch der König abwesend, kommt es in Euren Städten schnell zu Rebellionen, die sich leider nur blutig niederschlagen lassen.

Generälen los, um gegen alle

Mit unseren Tips solltet Ihr Seven Kingdoms nun meistern können. Neben den

Technik Tip

Es kann beim Start von Seven Kingdoms Probleme geben, falls Euer CD-ROM einen Laufwerksbuchstaben nutzt, der weit hinten im Alphabet angesiedelt ist. Es funktioniert zum Beispiel mit dem Buchstaben "F", jedoch nicht mit "Z". Um den Laufwerksbuchstaben umzustellen ändert einfach in Eurer Autoexec.BAT den Eintrag von MSCDEX um. Danach könnt Ihr auf jeden Fall in den Genuß von Interactive Magics Spitzenspiel kommen. Christian Pfeiffer



Überwesen sind äußerst effektiv - leider auch, wenn der Gegner über sie verfügt

DIE BY THE SWORD

Bastian Vogelsberger aus Göttingen hat Interplays Schwertkampf-Abenteuer durchgespielt und neben allgemeinen Spieletips auch ein Tagebuch verfaßt, in dem er den beschwerlichen Weg eines Abenteuers, der seine Geliebte retten will, von Anfang bis zum Ende beschreibt.

Allgemeine Tips

Die Steuerung

Ihr solltet Euch auf keinen Fall auf die Arcade-Steuerung verlassen, Die Stärke des Spiels liegt in der Benutzung der VSim-Steuerung. Mit ihr kann man viel präziser agieren. Es lohnt sich, die Taste zum weiten Ausholen oft zu benutzen. Hierdurch wird das Schwert noch weiter beschleunigt und es sind auch "Über-Kopf" Schläge möglicb. Da "Die by the Sword" die Bewegungen des Schwertes sehr realistisch berechnet, ist es auch wichtig, sich im Moment des Treffers noch weiter "In den Schlag hinein" zu drehen. Bei einem Schwung von rechts nach links sollte der Charakter also zusätzlich im richtigen Augenblick eine Körperdrehung nach links ausführen. Dies verleiht dem Schlag noch mehr Kraft.

Die meisten Gegner solltet Ihr mit einer Sturmattacke angreifen. Also weit ausholen, zweimal mit der Bewegungstaste schnell vorwärts gehen und den Schlag landen. Danach gleich wieder mit einem Sprung rückwärts ausweichen und die Prozedur wiederholen.

Versucht nach einer Attacke des Gegners diesen so zu attackieren, daß Eure Waffe nach abgeschlossenem Move auf der gleichen Seite landet. Dadurch ist die Chance viel höher, den Gegenschlag zu parieren. Lauft um die Gegner herum und versucht sie in den Flanken zu erwischen und vor Euch herzutreiben. Auf diese Weise habt Ihr immer ein freies Schlagfeld und sie können nicht zurückschlagen.

Studiert die Special-Moves Eurer Gegner in der Arena, wie zum Beispiel den Backhand Slash des Orks. Ihr werdet dann später viel schneller erkennen, zu welchem Schlag Euer Kontrahent ausholen will.

Bei großen Widersachern, Oger oder Changa, empfiehlt es sich, mit einem Sturm-

angriff zwischen ihren Attacken zuzuschlagen. Ihr könnt dann noch ein oder zwei Schläge in Infights landen, danach solltet Ihr Euch jedoch wieder zurückziehen. Ebensokönnt Ihr versuchen, sie durch einen schnellen Sprung an der Seite vorbei zu passieren und ihre Flanken zu attackieren. Für alle Gegner gilt: Attackiert ihre Beine. Habt Ihr erst einmal ein Bein entfernt, dann stürzen die Opponenten häufiger zu Boden und Ihr könnt einige Schläge ohne Angst vor Gegenangriffen landen. Diese Taktik ist besonders bei den Skeletten im "Schloß des Meisters" nützlich.

Die Unholde sind meistens genau so anfällig wie Ihr. Also schubst sie einfach ins Wasser oder in glühende Lava – allerdings nur, wenn Ihr sicher sein könnt, daß sie keine wichtigen Gegenstände besitzen.

Übt das Springen und Festhalten an Kanten bei weiten Sprüngen. Dies spart viel Zeit und Ärger, vor allem im Finale. Bedenkt, daß Ihr Euch im Sprung noch immer bewegen könnt.

Achtung: Kollisionsabfrage!

Liegen Gegner am Boden und halten noch immer ihre Waffen in den Händen, beziehungsweise habt Ihr Fallen ausgelöst, so bleibt vorsichtig. An den Waffen könnt Ihr Euch immer noch verletzen, und auch in den Wänden steckende Speere kosten manchmal Lebensenergie, wenn Ihr daran entlangschrammt.

Speichern

Zwischenspeichern ist sehr schwierig, denn dies geschieht meist nur an vorgegebenen Positionen, beispielsweise beim Betreten eines neuen Raumes. Also erforscht nicht gleich alle Räume, sondern haltet Euch "freie" Räume zum Zwischenspeichern offen, gerade wenn Ihr einige besonders harte Gegner vor Euch habt.

Heilung

"Die by the Sword" geizt wirklich mit Möglichkeiten zum Heilen. Versucht alle Kämpfe möglichst perfekt zu überstehen. Vor allem die Heilungsabläufe im "Schloß des Meisters" sollten eingehalten werden. Im Zweifelsfall einfach noch einmal den letzten Spielstand laden. Nehmt nicht immer gleich Heiltränke und Nahrung auf, selbst wenn Ihr angeschlagen seid, sondern hebt Euch diese Goodies für den Notfall auf. Vor Ende eines Levels, nachdem alle Gegner ausgeschaltet wurden, ist es immer von Vorteil noch einen Heiltrank in Reserve zu haben, denn Euch werden abhängig vom Gesundheitszustand Bonuspunkte gutgeschrieben.

Das Tagebuch des Abenteurers Die Koboldhöhlen

Vor mir eröffnete sich eine Höhle und ich erspähte drei Kobolde. Auch Maya lag am Boden. Vielleicht ist dieses Abenteuer schneller vorbei als ich dachte! Ich zog mein Schwert und stürmte auf die Gruppe los. Zwei Kobolde zerrten Maya weg durch ein Tor. Sie waren zu schnell, also kümmerte ich mich um den Kobold, der den Hebel zum Schließen des Tores betätigte. Er mußte an den Hebel springen, um ihn herabzuziehen. Diese Situation nutzte ich sofort und schlug ihm beide Beine ab. Der Kobold war tot, bevor er den Boden berührte. Ich betätigte den Hebel und öffnete das Tor. Dann sah ich mich in dem Raum um, fand ein Stück Fleisch und in der rechten Mauer einen gewundenen Gang. Diesem folgte ich bis in ein Schlaflager der Kobolde. Der einzige Bewohner fiel sogleich meinem Schwert zum Opfer, Ein letztes Stück Fleisch verhalf mir wieder zu gewohnter Stärke. Durch das Tor verließ ich die erste Halle.

Ich folgte dem neuen Gang und erreichte eine weitere große Halle. Ein Kobold versuchte mich durch seinen hämischen Schrei zu provozieren und flüchtete weiter in die Tiefe des Raumes. Ich behielt jedoch einen kühlen Kopf und näherte mich vorsichtig. Manchmal zahlt es sich aus, nicht gleich auf den Feind einzustürmen, so auch hier, denn von einem Felsvorsprung zu meiner Rechten stürzte sich ein mit zwei Äxten bewaffneter Kobold auf mich. Nachdem beide Kobolde ausgeschaltet waren, erblickte ich ein weiteres Tor, das von einem letzten, ängstlichen Kobold bewacht wurde. Nachdem sein Schwertarm zu Boden fiel, stellte er keine Gefahr mehr da. Beim Durchsuchen seiner Leiche fand ich einen kleinen Eisenschlüssel.

SUPPORT

Unschlüssig stand ich vor dem Tor. Ich öffnete es und schritt einen kurzen Moment durch den angrenzenden Gang, doch dann erkannte ich eine versteckte Seilfalle und zog mich schleunigst wieder zurück. Es mußte noch einen weiteren Weg in diesen Raum geben. Ich kehrte zum Hinterhalt des doppeläxtigen Kobolds zurück und fand einen geheimen Durchgang.

Der Gang erwies sich ebenfalls als gefährlich, denn Speerfallen waren in die Wände eingelassen. Springend und kriechend erreichte ich ein Tor, welches sich mit dem Eisenschlüssel öffnen ließ.

Der schmale Gang mündete nach einigen Metern in eine kleine Lagerhalle. Der Kobold, der die Vorräte bewachte, sprintete bei meinem Anblick sofort hinter die Kisten und bewachte einen Heiltrank für kleine Wunden. Um mehr Raum zum Manövrieren zu haben zerschlug ich alle Kisten und fand ein Stück Fleisch.

Mein Gegner war schnell davon überzeugt mir seinen Trank zu überlassen. Der Raum hatte noch einen weiteren Ausgang, der von gewaltigen Spinnennetzen verhangen war. Hoffentlich würde ich niemals die Besitzer dieser Netze kennenlernen. Kurz bevor ich das Ende erreichte zog ich mein Schwert und kroch weiter bis zu einem Vorsprung.

Der Hinterhalt.

In dem Raum mit der versteckten Seilfalle befanden sich ein Ork und ein Kobold auf einem kleinen Sims. An einem Seil hängend hätte ich wohl keine Chance gegen die beiden gehabt. Zuerst konzentrierte ich mich nur auf den Ork, der Kobold traute sich nicht in den Kampf einzugreifen und besiegelte damit sein Todesurteil. Der Ork besaß einen Stahlschlüssel, der mich durch das nächste Tor brachte. Hinter einem Spinnennetz befand sich ein Heiltrank für kleine Wunden. Ich schlich weiter und blickte in eine gewaltige Halle, an deren Ende ein Fluß entlang

floß. Scheinbar wurde hier Ladung für die Hauptfeste verladen. Zwei Kobolde und ein Ork bewachten die Szenerie. zäh und der Kampf dauerte an. Danach stärkte ich mich mit dem großen Fisch, den der Trog bei sich getragen hatte. Weiter den



Dann entdeckte ich eine offene Kiste. Ich hätte mich wohl heranschleichen können und zum Verladen in der Kiste verstecken, doch

> wie im Rausch erschlug ich alle Gegner. Nur ein Kobold hatte einen Laib Brot bei sich. Daraushin begab ich mich auf das Floß und zerschlug das Haltetau, gespannt wohin mich die Reise auf dem unterirdischen Fluß führen würde.

Der Flußlauf

Da stand ich also auf dem Floß und grübelte über mein Schicksal, als ich plötzlich

den Schatten eines gewal-

tigen grünen Trogs unter der Wasseroberfläche erblickte. Ich zog mein Schwert, holte weit aus und ging in die Hocke. Als der Trog mit einem gewaltigen Satz auf dem Floß landete, sprang ich auf und schlug schräg hinab. Die ganze Kraft des Schwunges steckte in der Spitze des Schwertes und trennte den linken Arm sauber vom Rumpf. Doch der Trog war

Fluß hinab sah ich plötzlich eine Öffnung zur Linken auftauchen. Das Floß beschleunigte und ich sprang direkt vom Rand des Floßes auf den Vorsprung. Mein Schwert sicher verstaut, legte ich sofort den Hebel an der Flußseite um. Eine gewaltige Wand erhob sich am linken Ufer und die Strömung des Flußlaufes änderte sich. Das Floß verschwand und ich wunderte mich, wo es wohl geblieben sein mag.

Ein weiterer Hebel öffnete das Tor am unteren Ende des Ganges, die kleine Öffnung rechts von diesem Hebel war leider unpassierbar, also folgte ich dem bogenförmigen Gang nach unten und erreichte die Troghöhle. Eines der grünen Biester lief sofort auf mich zu; nur mit Mühe konnte ich es



besiegen. Endlich Ruhe. Ich sah mich um und erkannte schräg über dem Gang, aus dem ich gekommen war, eine Felsnische, in der ein Heiltrank für alle Wunden stand. Leider fand ich keinen Weg ihn jetzt schon zu erreichen. Dann fiel mir das Schnarchen auf. Tatsächlich, zwischen einigen Menhiren lag ein schlafender Trog. Ich hielt besser sicheren Abstand, um das Ungetüm nicht zu wecken. Ich bewegte mich durch den etwas erhöhten linken Gang, der in einem Raum voller Farne endete. Während ich noch über die hervorragende Deckung nachdachte, die die Farne bieten würden, stürzte sich auch schon ein weiterer Trog auf mich, Nach dem Kampf stärkte ich mich mit dem Fisch des Trogs und dem Stück Fleisch. Nach dem Durchqueren der Farne gelangte ich zu einem scheinbar durch den Fluß gespeisten



Wasserfall. Mehrere Trittsteine ermöglichten es den Fluß unbeschadet zu überqueren.

Doch eine plötzliche Eingebung ließ mich innehalten. Ich hüpfte nach links bis zu dem letzten Trittstein vor dem Wasserfall und mit einem gewaltigen Satz durch den Wasserschleier der rechten Ecke hindurch in einen Geheimraum hinter dem Wasserfall. Ein Heiltrank war die Belohnung und ich behielt ihn als Reserve.

Aber zurück zum eigentlichen Weg. Die Trittsteine waren überquert. Ich zog mein Schwert und eilte vorwärts, als plötzlich der Boden unter mir nachgab. Ich stürzte in eine niedrige Fallgrube, die mit einem Trog angefüllt war. Er schmeckte meine Klinge und starb. Dann besorgte ich mir den Heiltrank hinter dem Wasserfäll, jedoch erst, nachdem die Speerfallen vorsichtig ausgelöst worden waren. Den Gang empor gelangte ich zum Flaschenzug.

Mit gezücktem Schwert stellte ich mich dem ersten Ork. Hier galt es schnell zu sein und den ersten Gegner mit einigen raschen gezielten Hieben aufzuhalten. Schwer angeschlagen floh ich vor dem zweiten Ork, zerschlug einige Kisten und suchte nach Nahrung, die reichlich vorhanden war. Der zweite Ork fand so gestärkt ein jähes Ende. Ich hatte hier auch mein Floß wiedergefunden. Aus reiner Neugierde sprang ich darauf. Als sich vor mir das Rauschen des Wasserfalles erhob, sprang ich in den Durchgang zu meiner rechten und erreichte endlich den Heiltrank, den ich schon zu Anfang im Trognest entdeckt hatte. Vorbei am schlafenden Trog gelangte ich durch die Troghöhle in die Brutkammer. Scheinbar war der vor mir erscheinende blaue Gigant eine Trogkönigin. Der Kampf war sehr hart, ich zielte vorwiegend auf die Beine und verschaffte mir immer wieder Platz für Sturmangriffe, Schließlich starb die Kreatur. Nach ihrem Ableben zerschlug ich in dem kleinen Tümpel alle Eier der Trogkönigin.

Ein kleiner Trog schlüpfte und schien mich für seine Mama zu halten. Ich hatte Mitleid mit dem kleinen Grünling und ließ ihn am Leben. Zurück in der Troghöhle kümmerte ich mich um den schlafenden Trog. Erstaunlicher Weise half mir dabei mein kleiner grüner Begleiter gegen den eigenen Artgenossen. Sehr tapfer. Dann ging es schnellen Schrittes zum Aufzug in der Orkhöhle zurück. Ich zog am

Seil und hörte oben die Glocke dröhnen. Lei-

der gelangt es mir nicht schnell genug in den Aufzug zu steigen. Ich sah mich bis zu dessen Rückkehr noch einmal in dem Raum um, wurde aber dann von einem Ork aus dem oberen Stockwerk überrascht, der scheinbar den Weg nach unten genommen hatte. Ich besiegte ihn, ärgerte mich aber über mein ungeschicktes Verhalten. Ich läutete wieder die Glocke und hüpfte sofort in den Aufzug.

Die Katakomben

Mit dem Aufzug kam ich schnell nach oben und harrte der Gegner. Sofort sprang mich ein Ork an und ich mußte vorsichtig sein, nicht in den Abgrund zu stürzen, der hinter mir klaffte, nachdem der Fahrstuhl das Stockwerk wieder verlassen hatte. Der Ork sollte schnell beseitigt werden, bevor die Kobolde von dem Flaschenzug zum mir herüber kommen konnten. Insgesamt erledigte ich einen Ork und zwei Kobolde bevor ich meinen Weg fortsetzen konnte.

Durch die Tür gelangte ich in den Frachtbereich. Eine Lore führ von links oben durch einen schmalen Gang quer durch den Raum, um in einem kleinen Gang zur Rechten zu verschwinden. Ein Ork bewachte den scheinbar einzigen Ausgang aus dem Raum, da die Wege der Lore nach einigen Schritten durch verschlossen Gatter blockiert wurden. Ein Kobold sprang auch noch durch den Raum, erblickte mich jedoch und floh durch einen niedrigen Gang, der für mich viel zu klein war. Also griff ich den Ork an, zog mich aber schnell in den rechten Gang zurück, den die Lore genommen hatte. Hier stellte ich mich dem Kampf. Dem Ork fehlte der Platz zum Manövrieren und ich streckte ihn mit kurzen, schnellen Schlägen nieder. Ich stärkte mich, durchsuchte den Ork und folgte dem von ihm bewachten Gang. Hier wartete ein weiterer Ork und ein Heiltrank für kleine Wunden. Ich erinnerte mich an die Taktik beim ersten Ork und zog mich nach einem ersten Sturmangriff sofort wieder zurück. Endlich betrat ich den gereinigten Raum wieder, trank das Heilelixier jedoch noch nicht, da meine Gesundheit noch ganz ansehnlich war. Ich ließ den Raum hinter mir und setzte meinen Weg durch den einzigen möglichen Korridor fort. Dieser endete vor einer eisernen Tür. Durch das eingelassene Sichtfenster erblickte ich den geflohenen Kobold.



Er war von zwei Orkwächtern gefangengenommen worden und an einem Seil aufgehängt. Die Wächter verprügelten den blauen Gesellen mit Axthieben. Ich öffnete die Tür und versuchte die Peiniger zu erlegen. Die beiden Orks erwiesen sich jedoch als starke Gegner. Ich verletzte beide schwer, doch es gelang mir nicht einen der Beiden auszu-

SUPPORT

schalten. Also zog ich mich in den vorherigen Raum zurück, genehmigte mir den Heiltrank und stellte mich sofort wieder dem Kampf. Beide Orks fielen meinen Schwerthieben zum Opfer. Ich durchsuchte beide und fand ein Stück Fleisch und einen Eisenschlüssel. Dann besuchte ich den gepeinigten Kobold. Er winselte um Gnade und ich gewährte sie ihm, indem ich das Seil durchtrennte. Er jubelte und verschwand in seinem Fluchtgang, um eine kleine Kiste hervorzuholen. Er bedankte sich und verschwand auf Nimmerwiedersehen. Die Kiste enthielt einen Heiltrank für alle Wunden. Als Reserve ließ ich ihn zurück. Der Raum besaß insgesamt drei Ausgänge. Der Fluchtweg des Kobolds war wieder zu klein, und die Eisentür blieb vorerst noch verschlossen. Also nahm ich den großen Gang. der mich in den Schrein der Kobolde führte. Sternförmig führten viele Gänge hinein, alle wieder einmal zu schmal und zu niedrig. Also blieb doch wieder nur die Metalltür. Ich öffnete sie mit dem Eisenschlüssel.

Der Gang wand sich schräg nach oben, die Winkel waren verzerrt. Ich gelangte in einen gewaltigen Korridor und hörte Kampfeslärm in der Ferne. Ein Ork und eine ekelerregende schwarze Gottesanbeterin traßen im Kampf außeinander. Ich hoffte inständig, daß

der Ork gewinnen möge, doch er brach schließlich blutüberströmt zusammen. Die Gottesanbeterin erwies sich als starker Gegner. Dem Tode nahe eilte ich weiter. Wieder Lärm und die gleich Szenerie, doch diesmal wurden meine Gebete von Grom erhört. Der Ork wankte auf mich zu und ich streckte ihn mit einem einzigen Hieb nieder. Schnell rannte ich zurück zu dem Heiltrank des Kobolds, und neue Kraft durchdrang meinen geschundenen Körper. Ich eilte zum letzten Kampfschauplatz und erkundete den hohen Raum. Bei meinem ersten Besuch

hatte ich die Klippen übersehen, die nach oben führten. Ich steckte mein Schwert weg und kletterte soweit nach oben, bis ich in einen kleinen Gang gelangte. Er sah merkwürdig aus, verzerrt, so als wäre er nicht von Menschen oder Orks erbaut worden. Fast wie ein Gang zum Nest der schwarzen Gottesanbeterinnen. Und tatsächlich, nach der letzten Biegung warteten zwei auf mich. In dem engen Gang zog ich mich kontinuierlich zurück. Ich hatte nicht viel Platz, um mein Schwert zu schwingen, aber die schwarzen Alpträume auch nicht. Schwer verletzt überlebte ich. Als Lohn fand ich ein Schutzamuten werden den schutzamuten den schutzen den

lett. Es verstärkte meine Rüstung und ich fühlte mich sicherer als früher. Gierig stürzte ich den am Boden liegenden Trank herunter, doch die heilende Wirkung blieb aus. Statt dessen wurde ich auf ein Viertel meiner Größe geschrumpft. Panik überfiel mich, doch dann dachte ich zurück an den Schrein der Kobolde. Vielleicht lag ja dort mein Ausweg. Ziellos wanderte ich für mehrere Minuten durch die Gänge der Kobolde. Hin und wieder traf ich auf den einen oder anderen in ihren unterirdischen Schlafstätten, doch sie attackierten mich nicht. Brot und Fleisch hoben meine Kraft. Spinnennetze, die die Gänge verschlossen, dienten zu meiner Orientierung, denn die Gänge, in denen sie noch hingen, konnte ich noch nicht erforscht haben. Auf diese Art und Weise gelangte ich schließlich in einen sehr langen Gang, der kontinuierlich bergauf führte. Und tatsächlich, der Zauber des Tranks verlor seine Wirkung und ich nahm wieder meine normale Gestalt an, als ich einen großen Raum betrat. Hier begannen die Schienen der Verladestation und eine Lore wartete auf mich. Ich sprang auf sie und löste die Bremse. Mit lautem Gequietsche begann die rasante Fahrt, vorsichtshalber zog ich das Schwert. Wieder hatte sich die Vorsicht ausgezahlt.



Die Lore kam abrupt zum Stehen. In dem Raum befanden sich drei riesige Weinfässer an einer Wand, eine Kiste und deren alleiniger Besitzer, ein gewaltiger Oger. Ich stürzte mich sofort auf ihn und verpaßte ihm einen Sturmangriff und zwei schnelle Schläge gegen die Beine. Dann floh ich wieder und sprang über die Schienen, um sie zwischen mich und den Riesen zu bringen. Der Tolpatsch ging lieber außen herum, somit hatte ich immer wieder Zeit, mich auf den neuen Angriff vorzubereiten. Im Verlauf dieses Kampfes zerschlug ich noch die Kiste in dem Raum und genehmigte mir die Heilungs-

phiole. Der Kampf dauerte sehr lange, doch schließlich ging ich als Sieger hervor. Das mittlere Faß war eine Fälschung. Es war möglich, den Deckel wegzuklappen und zum Vorschein kam ein Geheimgang.

Die Ork Festung

Es wurde nunmehr schon fast zur Gewohnheit Kämpfe zwischen Orks und Gottesanbeterinnen zu beobachten, doch diesmal wäre es mir lieber gewesen, wenn die Gottesanbeterin gewonnen hätte. Nach dem Geheimgang sah ich gerade noch, wie ein Orkanführer eines der schwarzen Insekten fast beiläufig niederstreckte. Dieser Anführer war schwerer gepanzert und trugt einen Bi-Händer locker in der rechten Pranke. Ich stellte jedoch schnell fest, wie wirkungsvoll ein Sturmangriff gegen seinen Schwertarm sein konnte, als dieser blutend zu Boden fiel. Der Rest war Standard. Überwältigt durch meinen souveränen Sieg wurde ich unvorsichtig. Ich steckte mein Schwert weg und labte mich an dem Proviant des Orks als ich ein Kreischen über mir hörte. Aus einem Loch in der kuppelförmigen Decke stürzte sich eine der verteufelten Gottesanbeterinnen auf mich, doch sie war schnell besiegt, denn ihre Gliedmaßen sind sehr anfällig.

Der Gang aus dem Raum heraus führte mich zu einer mysteriösen Wandmalerei. Den Gang rechts ignorierte ich fürs erste und ging den Gang nach links weiter hinauf in den Berg. Entsetzen erfaßte mich, als ich die schwere Metalltüre aufstieß, denn ein Ork und einer der riesigen Oger stürmten auf mich zu. Ich zog mich sofort in den Raum mit der Wandmalerei zurück, Hier streckte ich den Ork nieder und erwartete den Oger. Ich war sehr froh, die Kämpfe bis jetzt so souverän gemeistert zu haben, denn mir schien hier noch einiges bevorzustehen. Der

Oger kam herab, blieb jedoch aufgrund seiner Größe zunächst im Türrahmen hängen. Ich sprang auf ihn zu, landete zwei Schläge zwischen seinen Attacken und sprang wieder zurück. Auf diese Art und Weise gelang es mir den Oger niederzustrecken. Stärkung brachte mir der Proviant kaum, es reichte einfach nicht aus. Vorsichtig schlich ich in den oberen Raum.

Ich hatte kaum Zeit mich umzusehen, da öffnete sich die Eisentür des Raumes zu meiner Linken und ein weiterer Oger stürmte heraus. Ich zog mich immer weiter und weiter zurück bis in den allerersten Raum. Hier steckte ich mein Schwert weg und hatte endlich die Chance den Oger zu umgehen. In Panik rannte ich hinauf in den Raum, in dem Ork und Oger gewartet hatten, zerschlug die Kisten und fand endlich Fleisch und einen Heiltrank. Der Oger hatte mich nun auch eingeholt, doch ich konnte ihn sehr schnell erlegen, ohne daß er mich entscheidend traf. Endlich war diese Anstrengung geschafft. Ich zog mich zurück und fand mich in dem Raum mit der Wandmalerei wieder. Ich wagte einen Blick in den Raum hinter dem Gang zur Rechten und sah drei gewaltige Tentakel, die sich aus einem flachen Gewässer erhoben. Die Tentakel standen in einer Schlucht, Ich mußte wohl zwischen ihnen hindurchspringen, doch eher wagte ich einen anderen Weg. (Erst jetzt sollte man diesen Raum betreten, da hier beim ersten Eintreten gespeichert wird.)

Zurück in den Raum, in dem ich den letzten Oger erlegt hatte. Ich folgte dem Gang, aus dem der riesige Widersacher gekommen war, und gelangte an eine verschlossene Eisentür. Ich war wohl in die Orkbaracken eingedrungen. Eines der pferdeköpfigen Monster schlief zu meiner Rechten, ein Anführer zu meiner Linken. Ich entschloß mich, zuerst den Anführer zu beseitigen. Ich streckte das Schwert weit über meinen Kopf hinaus aus und schlich auf den schlafenden Anführer zu. Er bemerkte mich, doch nicht schnell genug, und mein Schwert beschrieb einen tödlichen Bogen auf seinen Nacken hinab. Dann lockte ich den zweiten Ork weg

und erlegte ihn in dem Lagerraum. Am Proviant und Fleisch stärkte ich mich und ging weiter durch die Baracken.

Der letzte Kampf war der schwerste, den ich ie zu bestehen hatte. Ein Anführer und zwei Axtträger befanden sich in dem Raum. Doch es war nur ein Axtträger wach. Ich verletzte ihn sofort schwer und zog mich bis zum Lagerraum zurück. Dort drehte ich mich um und wartete. Glücklicherweise erschien der verletzte Ork zuerst und ich streckte ihn nieder. Dann kamen die nächsten zwei herab. Ich umging sie, verpaßte dem zweiten Axtträger einen schweren Schlag in den Rücken und rannte weiter hinauf. Die Taktik, sich immer wieder zurückzuziehen und einzelne Angriffe zu wagen zahlte sich aus. Ich überlebte schwer verletzt. Zu allem Überfluß war ich auch noch in eine Sackgasse gelaufen, denn ich hatte keinen Schlüssel zur letzten Tür. Also kehrte ich zu dem Tentakelraum zurück. Ich machte mir große Sorgen um mein Leben. Ein schneller Anlauf und ein gezielter Sprung führten mich über den Abgrund und ich hatte Glück, denn die Tentakel erwischten mich nicht. Ein kurzer Gang verlief hinab in einen Raum, der von einem Obelisken bewacht wurde. Dieser Obelisk bewachte den Raum wirklich, denn sobald die eingravierten Augen mich erblickt hatten, sprang eine Gottesanbeterin aus der Decke auf mich zu. Ich zog mich aus dem Gang zurück, hielt das Insekt durch große Schläge auf Distanz und hatte riesiges Glück, als die Kreatur von einem Tentakel

erfaßt und zerrissen wurde. Ich wunderte mich, ob ich diese Taktik vielleicht schon früher hätte anwenden können, vielleicht im Kampf gegen die Orks und Oger?

war mir wieder entrissen worden. Also lief ich weiter, um wenigstens den Schamanen dafür bezahlen zu lassen. Der Gang machte einige weitere Biegungen, dann stürzte ich durch ein unsichtbares Loch im Boden.

Ich stand in einem neuen Gang. Die Tür zu meiner Linken ließ sich nicht öffnen, wohl aber die rechte. Durch sie gelangte ich in den Altarraum, zog mein Schwert und vernichtete zuerst den Orkanführer. Der Schamane stellte mit seinen Geschossen keine ernstzunehmende Bedrohung dar, denn die Rüstung war fast unbesiegbar. Nachdem der erste Ork gefällen war, konzentrierte ich mich auf den Schama-



Nun stand ich in dem Raum des Obelisken. Ich entschied mich für den dunkelroten Gang, der direkt hinab in die Hölle zu führen schien. Ich landete erneut in einem Nest der Gottesanbeterinnen. Es wurde von zweien bewacht und beide fielen meinen Hieben zum Opfer. In der Ecke entdeckte ich ein merkwürdiges Amulett. Ich legte es an und spürte, wie sich eine undurchdringliche Mauer um meinen Körper legte. Ich glaubte nicht, daß mich Geschosse nun noch verletzen könnten. Ich stärkte mich kurz und machte mich auf den Weg in den letzten unerkundeten Gang.

Ich rannte immer tiefer in den Berg hinein, und der Gang war nicht sonderlich gut erleuchtet. Beinahe hätte ich den Felsspalt übersehen, doch ich hielt inne und spähte hindurch. Ich sah für einen Moment Maya, doch ein Orkschamane teleportierte sie zu seinem Meister, einem gehörnten Dämon. Sie

nen und bemühte mich, ihn in eine Ecke zu drängen. Nach mehreren Versuchen gelang es mir und ich machte seinem erbärmlichen Leben ein Ende. Für Maya, Ich durchsuchte den Anführer und fand einen Universalschlüssel. Dann setzte ich die Maske des Schamanen auf und verwandelte mich selbst in einen

pferdeköpfigen Zauberer. Die gesamte Zeit schon hatte ich von der Rückseite des Altars ein jämmerliches Gewinsel gehört.

Eine weißhäutige, ekelige Gestalt stand hier angekettet auf einem Podest. Ich grübelte kurz, ob ich vielleicht für ihn den Heiltrank aufheben sollte, besann mich aber eines Besseren und trank ihn selbst. Die Gestalt hieß Grub und bettelte um ihr Leben. Angeblich, so sagte sie, wäre ihr der Weg zu Maya bekannt. Mit dem Universalschlüssel löste ich sie von den Ketten. Grub führte mich durch den Gang, aus dem ich kam, sprang dann aber behend durch die Öffnung in der Decke. Ich konnte ihm nicht folgen, er war einfach geschickter als ich.

Mit dem Universalschlüssel rannte ich nun durch die Baracken, räumte sie also von ihrer Rückseite weiter auf. Die Orks und Oger fielen auf die Illusion der Maske herein und griffen mich nicht an. Sehr beruhigend.

Im ersten Raum befand sich ein Oger, er verneigte sich vor mir und ich konnte den Raum passieren, lief geradeaus weiter. Die drei Orks im nächsten Raum ließen mich ebenfalls unbehelligt und ich stürmte weiter. Die Tür öffnete sich in die Kantine der Orks. Die beiden Fleischkeulen heilten mich und ich war wieder bei bester Gesundheit. Da alle anderen Türen von der Rückseite her verbarrikadiert waren. blieb mir nur die rechte. Zwei Oger erwachten hier aus ihrem Schönheitsschlaf und verneigten sich ebenfalls. Ich verharrte und genoß den Augenblick. Dann aber weiter und durch den nächsten Raum, als plötzlich die magische Kraft der Maske verebbte. Da es sich um einen Orkanführer und zwei Axtträger handelte, verzichtete ich auf eine Konfrontation und öffnete die nächste Tür. Und ich kam vom Regen in die Traufe. Ich platzte mitten in zwei trainierende Oger. In der linken Ecke sah ich einen mir bisher unbekannten blauen Trank. Dieser war meine letzte Hoffnung. Ich erreichte ihn und trank ihn, bevor die Oger in Reichweite gekommen waren. Ungeahnte Kraft durchströmte meine Glieder und ich wurde zum Berserker. Den ersten Oger sprang ich an und schlug

seinen Waffenarm ab, paralysiert ließ ich ihn zurück und kümmerte mich um den Zweiten. Diesen hatte ich gerade ausgeschaltet, als die Orks anstürmten. Einen von ihnen schaltete ich ebenfalls aus, doch meine Lebenskraft war stark dezimiert. Schließlich rannte ich zur rechten Wand des Raumes und genehmigte mir den starken Heiltrank. Der restliche Kampf war schnell und blutig, jedoch ließ der Berserker-Trank pünktlich zum Kampfende nach. (Der Trank ist zeitlich begrenzt. Wer also meint,

mit den Gegnern besonders schnell fertig werden zu können, der könnte auch die ersten beiden Barackenräume auslassen und den gesamten Bereich auf dem Rückweg zum Obelisken aufräumen, geht aber natürlich ein größeres Risiko ein, da keinerlei Chance mehr zum Rückzug besteht.)

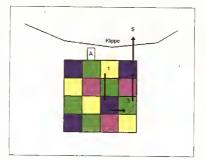
Der restliche Weg durch die Baracken war frei und ich rannte zu dem Raum mit dem Obelisken. Hier traf ich Grub, meinen kleinen häßlichen Verbündeten wieder. Mit seiner Hilfe konnte ich den Obelisken umstürzen und nun endlich in den Geheimgang klettern.

Der Verlorene Tempel

Durch den Geheimgang gekrochen, entschied ich mich zuerst für den Weg nach links und rannte immer geradeaus. Dabei

ließ ich einen Gang nach rechts unten (zu den Drachenköpfen) und einen nach links, (rote Säulen; Gang zum Magma Elementar) auf der jeweiligen Seite liegen. Ich kam auf eine große freie Fläche, im Hintergrund mehrere riesige Axtpendel, die über eine Brücke schwangen. Noch bevor ich die Situation richtig erkannt hatte, wurde ich von einem unsichtbaren Gegner angegriffen. Ich konnte

mich nur anhand seines schwebenden Schwertes und an seinem Schatten orientieren. Dies schienen die hinterhältigsten Gegner überhaupt zu sein, und meine Wunden
waren tief. Geduckt und mit schnellen Sprüngen vorwärts huschte ich unter den Pendeln
hindurch. Ein großes Rätsel erwartete mich
dann auf der anderen Seite der Brücke.



Im Raum angekommen, wurde zunächst Schalter I und II umgelegt. Dadurch war der Geheimraum unter dem grünen Feld bei A geöffnet und der Zugang zu dem versteckten Schalter IV lag frei. Dieser wurde ebenfalls umgelegt.

Dann kletterte ich wieder aus dem Abgrund heraus und legte erneut Schalter I um. Ich begab mich darauf zu Punkt 1, sprang zu 2 und klammerte mich fest, so daß ich hinaufklettern konnte. Dann ein Schritt rüber zu 3 und ein weiter Sprung mit Festhalten zu Punkt 4 und noch mal zu 5. Von Punkt 5 lief ich auf der Klippe den Gang entlang und legte Schalter V um. Dieser aktivierte

eine Treppe zu meiner Linken. Immer noch stark angeschlagen nahm ich den Heiltrank zu mir und war für weiteres gewappnet. Auch die nächste Prüfung verlangte all



meine Geschicklichkeit. Ich mußte von dem Felsvorsprung, auf dem ich stand, auf das platte obere Ende des schwingenden Pendels springen und von hier aus weiter und weiter bis zum letzten Pendel. Von diesem konnte ich in den Geheimgang springen, der sich in der linken Mauer auftat. Den Totenschädel gedrückt, schottete ich den ersten Drachenkopf ab.

Ich kehrte dem Rätsel den Rücken zu und rannte zurück in Richtung meines Ausgangspunktes, bog jedoch nach rechts in den Gang mit den roten Säulen am Eingang ab. Vor mir lag ein gewaltiger Raum, der zum Teil aus erstarrtem Fels, zum Teil aus Lava bestand. Den zweiten Drachenkopf konnte ich abschalten, nachdem ich die Magma-Kreatur zerstört hatte, die sich vor mir aus dem glühenden Gestein erhob. Über ihre Stärke weiß ich leider nichts zu berichten, denn ich schlug ihr im ersten Moment den Kopf von den steinernen Schultern.

Ich rannte noch weiter zurück bis zu dem Loch im Boden, aus dem ich den Tempel betreten hatte und folgte dem Gang nach rechts, den ich bisher noch nicht erkundet hatte. Eine neue Geschicklichkeitsprüfung wartete auf mich. Ich kroch auf den Knien bis zum ersten Stampfer, wartete einen günstigen Augenblick ab, in dem sich beide Stampfer gleichzeitig zurückzogen und sprang. Unter dem zweiten Stampfer tauchte ich im richtigen Moment hindurch und sprang auf den Aufzug. Hier drehte ich mich um 180 Grad und erblickte die Öffnung in dem gerade unterquerten Stampfer. Hier war das Timing sehr wichtig, denn man mußte im richtigen Moment nach

SUPPORT

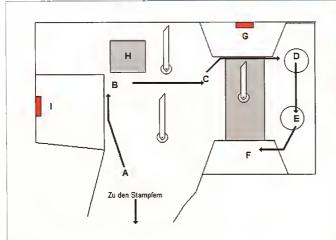


vorne springen und sich festklammern. Oben angekommen, folgte ich dem schmalen Sims bis zum nächsten Raum, den ich erneut aufgezeichnet habe.

Die erste Klinge war leicht zu überwinden, ich lief einfach von Punkt A an der Wand entlang. Bei B ging ich in die Hocke und wartete auf den entsprecbenden Moment, sprang nach vorne und kroch sofort gehockt von C nach D weiter. Ich denke, es gehört auch eine kleine Portion Glück dazu. Ich stieg auf die zerborstene Säule D und sprang nach E. Sowohl bei D als auch bei F mußte ich mich festklammern. Über die graue Brücke war es ein einfaches, den Schalter bei G umzulegen. Die Klingen hielten inne und bei H erhob sich ein verborgenes Podest aus dem Boden. Ein letzter Sprung brachte mich zu Schalter I, und auch der dritte Drachenkopf war abgeschottet. Nun konnte ich endlich den letzten nicht erforschten Weg nehmen. Ich eilte zurück zu meinem Ausgangspunkt, bog dann in den unbekannten Gang auf Höhe des Magma-Raumes nach recbts ab. Der Gang

wand sich nach unten links, und mit gezücktem Schwert gelang es mir knapp einen weiteren unsichtbaren Gegner zu erledigen. Ich lief den Weg weiter, der sich





nun wieder nach links oben schlängelte. Ich kam in einen Raum, in dem ich drei große Stahlschotts sah. Hinter ihnen befanden sich jetzt die Drachenköpfe und ich konnte ihr tödliches Feuer hören. Der Gang in der hinteren rechten Ecke führte mich hinaus in einen Tempelraum. Ich bewegte mich vorsichtig weiter, als plötzlich hinter mir die Tür zufiel. Zwischen den hinteren beiden Säulen erschien das Schwert eines weiteren unsichtbaren Gegners. Nach dem Kampf war ich dem Tod näher denn je zuvor. Die Tür des Schreins öffnete sich und ich schritt schmerzerfüllt weiter. Vor mir auf dem Boden lag ein zerfetzter Zwerg. direkt in einem Pentagram vor einem bösartigen, schwarzen, mit Runen übersäten Kristall. Ein dunkles Energiefeld schien den Stein zu umfangen. Da ich die Gier der Zwerge kannte, konnte ich mir gut vorstellen, daß dieser hier versucht hatte, den Stein zu rauben. Also ließ ich lieber die Finger davon und verzichtete somit darauf. sein Schicksal zu teilen. Ich kletterte den Raum hinab und beobachtete die Zahnräder, bis ich endlich einen Weg gefunden hatte, sie zu überwinden.

Der Trick bestand darin, in die erste Zahnradfuge zu springen und mich stetig
rückwärts zu bewegen, so daß mich die
Eigenbewegung des Zahnrades auf den
böchsten Punkt mitnahm. Ich nahm Anlauf
und sprang mit zwei weiten Sätzen in
Sicherheit. Noch immer war ich schwer



angescblagen. Es schien ein Weg jenseits der Zahnräder direkt in die Tiefe zu führen. Ich war mir nicht sicher, ob ich den Weg nach oben wieder schaffen würde, aber vielleicht wartete dort unten ein Trank auf mich. Meine Enttäuschung war grenzenlos als ich feststellen mußte, daß ich dort unten in der Falle saß.

Erst nach einer knappen Minute offenbarte sich mir ein Geheimgang durch das Zahnrad und ich erhielt den ersehnten Heil-





trank. Der Weg nach oben war einfach, der Zwerg schnell besiegt. Ich legte den Schalter um und sprang in den Förderschacht.

Die Zwergen Minen

Durch den Förderschacht fiel ich direkt auf ein Fließband. Drei Stampfer unmittelbar vor mir zermahlten die Steine der Zwergenmine; nach dem Stampfer des Tempels war dies nur ein müder Abklatsch. Geduckt vorwärts springen und alle drei waren überwunden. Ich überraschte einen arbeitenden Zwerg und streckte ihn nieder. Dann sah ich mich in dem Raum um. Durch ein Gitter zu meiner Rechten sah ich eine merkwidige Hütte und beschloß, sie zuerst zu erkunden. Ein Zwerg trat in dem Moment heraus, als



ich gerade das Tor öffnete und warf einige Kristalle in einen Trichter. Ein gleißender Lichtstrahl sprengte in die gegenüberliegende Wand einen Durchgang hinein. Dies war der Ausgang, doch vorher mußte ich die Hütte zerstören. Ich sprang links von der Hütte auf den Versorgungstunnel, rannte darauf entlang und sprang über die Trittsteine so lange weiter, bis ich den goldenen

Kampfhandschuh erreichte.
So gestärkt ging es zurück
zur Hütte, den Weg rechts
runter und durch den unterirdischen Gang zur Hütte
des Schmiedes. Ich hätte ihn
gerne so von meinen Absichten überzeugt, doch er griff
mich an. Der Kampfhandschuh war unglaublich stark.
Hinter der Hütte fand ich

einen Schlüssel und einen Heiltrank Nun herätigt hatta

einen Schlüssel und einen Heiltrank. Nun lief ich den ganzen Weg wieder zurück bis zu dem anfänglichen Förderband. Ein Zwerg stürmte über das Förderband auf mich zu und starb schnell. Ich wendete mich ah und

> kletterte den steilen Gang in den Berg hinauf. Oben angekommen wurde das Tor mit dem Schlüssel des Schmieds geöffnet und ich stand auf einer schmalen kleinen Brücke, die ich geschwind überquerte. Weiter hinein ging es in den Berg und ich überraschte zwei Zwerge, einen schlafenden Anführer

und eine Wache. Ich machte auf dem Absatz kehrt und bereitete mich auf der

Brücke für den Kampf vor. Der Arbeiter kam als erster auf mich zugestürzt, doch ich schmetterte ihn mit einem wuchtigen Schlag hinah in die glühende Lava. Der Anführer sah zwar nicht viel gefährlicher aus, doch trug er einen Schlüssel an seinem Gürtel, der in

der Lava schmelzen würde. So zog ich mich um besser manövrieren zu können in die Haupthalle zurück. Der hesiegte Anführer hatte nichts dagegen, daß ich mir seinen Schlüssel aneignete und ich rannte zurück in die Halle des Schmiedes, über die Brücke und den Sims zum verschlossenen Tor hoch, welches sich mit dem neuen Schlüssel öffinen ließ. Den Schalter auf dem Felsvorsprung hetätigt, ließ sich hinter mir die Zugbrücke herunter. Mit einem Satz und dank meiner

kräftigen Arme schaffte ich den Sprung auf Anhieb. Den Gang hinab, kam ich zu einem kleinen See, aus dem die Pumpstation ihr Wasser für die Energiehütte hezog. Ein Zwergenanführer griff mich an und verletzte mich schwer. An der Pumpstation war eine Schalttafel angebracht, die ich erfolglos studierte. Diese zwergische Technik ist wirklich des Teufels Werk. Nachdem ich einige Schalter erfolglos

betätigt hatte, zerschlug ich einfach die gesamte Apparatur. Mein Werk fast vollhracht, lief ich zurück zur Hütte und warf zwei Portionen von den roten Kristallen in den Trichter. Erst dann begann die Hütte zu überhitzen. Ich zog mich neugierig in den Gang zur Pumpstation zurück, nur um zu beobachten, wie die Hütte in einer riesigen Explosion zerbarst.

Das Schloß des Meisters

Nun kam ich dem Übel endlich näher, denn ich befand mich hereits in seinem Schloß. Ich lief den ersten Gang entlang und kam in einen Raum, der sieben Nischen besaß. In den drei seitlichen Nischen auf jeder Seite



SUPPORT

stand jeweils ein Skelett, von dem das erste links und das dritte rechts zum Leben erwachte, als ich mich ihnen näherte. Es empfiehlt sich, den Skeletten mit einem weit ausholenden Schwung zunächst ein Bein abzutrennen und ihnen dann, sobald sie zu Boden gefallen sind, den Rest zu geben. Nach den beiden ersten Gegnern sprang ich in die Nische am Kopfende des Raumes und wurde in den ersten Brunnen-

die Gruft. Ich trank das Elixier aus dem Sarg und schickte mich an den Raum zu verlassen, als ein letztes Skelett das Zeitliche segnete. Zurück im ersten Brunnenraum durchquerte ich ihn, sprang aber noch nicht in den Brunnen, da meine Kraft noch ausreichend war. Ich begab mich in die erste Halle. Die Nischen waren wie im allerersten Raum mit Skeletten angefüllt. Ich wurde von dem mittleren rechten und dem

Halle, aber diesmal mit einem Hebel. Das mittlere Skelett auf der linken Seite attackierte mich; sobald es vernichtet war, senkte sich die Decke des Raumes herab. Ich betätigte den Hebel und sprang in die Alkove, aus der das Skelett stammte. Die Alkove rotiert und beförderte mich in einen Geheimraum. Der neue Hebel wurde ebenfalls betätigt und die Deckenfalle war entschärft. Erst jetzt schleppte ich mich schwer angeschlagen in den ersten Brunnenraum zurück und sprang in das erfrischende Wasser. Alle meine Wunden schlossen sich und ich kehrte auf meinen Weg zurück. Nach den drei Hallen, in denen keine Falle oder Skelette mehr meinen Weg versperrten, kam ich erneut in einen Brunnenraum, Diesmal befand sich der geheime Eingang zur Wendelrampe in der linken oberen Ecke des Raumes. In der Gruft griffen diesmal nur drei Skelette an und ich befreite den zweiten Energieraum genau wie den ersten. Ich begab mich zurück in den zweiten Brunnenraum und lief weiter. Wieder eine Halle mit Skeletten. Ich erschlug das mittlere linke und heilte mich im zweiten Brunnenraum. Beinahe hätte ich hier eine böse Überraschung erlebt, denn nachdem ich geheilt worden war, verwandelte sich das Wasser in



raum gebracht. Hier auf keinen Fall auf die beweglichen Energiefelder treten, den Raum erst beobachten und dann immer auf freie Felder springen. In der linken vorderen Ecke, nahe der Empore befand sich ein Geheimgang, der mich zur ersten Wendelrampe brachte. Unten angekommen, öffnete sich wieder eine Geheimtür und gab den Weg in eine Gruft frei. Insgesamt griffen mich in diesem Raum drei Skelette an, doch die Beintaktik und ständiges Ausweichen vor ihren Sprungangriffen machten sie zu einer leichten Beute. In einem Sarg stand ein Heiltrank für leichte Wunden, doch ich ließ ihn lieber stehen. In der linken hinteren Ecken erschienen vier Podeste. Auf dem ersten erschien ein Mond und ich sprang hinauf. Ein weiterer Mond tauchte auf und noch ein weiterer. Ich sprang immer auf die neu erschienenen Platten und wurde von der letzten in den ersten Energieraum teleportiert. Hier erschlug ich ein weiteres Skelett und zerstörte mit einem gezielten Hieb den leuchtend orangefarbigen Kristall. Dann ging es über den Teleporter zurück in

obersten linken angegriffen. Eine weitere Halle gleicher Art schloß sich an. Ich löste geduckt die Speerfalle aus, bevor mich das letzte Skelett auf der linken Seite angriff. Es schien kein Ende zu nehmen. Noch eine einen riesigen, schimmernden Tentakel, dem ich nur knapp auswich. Zurück zu der Halle, in der ich attackiert worden war. Ich hüpfte erneut in die Alkove, aus der das Skelett kam, und wurde in einen weiteren Geheim-



SUPPORT



raum rotiert. Den Hebel legte ich um und folgte den erscheinenden Gängen bis in den dritten Brunnenraum. Wieder befanden sich Wendelrampe, Gruft und Energieraum in der linken oberen Ecke. Alle Gefahren überwunden, kam ich zurück in den dritten Brunnenraum, heilte mich und eilte weiter. In einem großen hohen Gang löste ich geduckt alle Speerfallen aus und gelangte so zum Festungszentrum. Zwei Skelette standen auf einer Empore, von der links und rechts jeweils Rampen hinab führten. Ich näherte mich der Empore und beide Skelette bewegten sich auf mich zu. Ich zog mich bis hinter den gewaltigen Brückenpfeiler zurück.

Sobald ich mich weit genug entfernt hatte, ließen die beiden Untoten von mir ab und ich erkannte die Taktik. Ich lockte sie herunter,

verpaßte dem ersten einen Schlag gegen die Beine und zog mich wieder weit genug zurück. Diese Prozedur wiederholte ich solange bis beide zerstört waren. Dann in den Raum mit dem Pentagram und dem Weg nach oben immer weiter folgen (durch eine optische Täuschung war er zunächst nicht sichtbar), bis zu einem

kleinen Erker. Hier wartete ein Heiltrank für alle Wunden und gestärkt ging es durch die ehemals von Skeletten bewachte Doppeltür. Hier traf ich erstmals auf den gehörnten Dämon. Ich wähnte mich schon am Ziel, als der Hinterhältige eine Falltüre unter meinen Füßen öffnete. Ich fiel in einen Kerker, in dem ich zunächst die Kobolde befreite und dann die Tür zu Arena öffnete. Es kam zum Showdown mit Changa. Auch nur ein mutierter Oger, also immer außerhalb der mörderischen Reichweite bleiben, wenn sich die Gelegenheit bietet kleine, harte Infights wagen und sofort wieder weg. Nach dem Sieg in den Fahrstuhl, aus dem Changa kam, und zurück in die Bibliothek. Beim Durchsuchen des hinteren, rechten Regals fand ich noch einen Heiltrank, dann ging es mit einem beherzten Satz durch den Spiegel!

Das Finale

Ich rannte sofort los, denn ich fühlte wie die Magie, welche die Trittsteine schweben ließ, langsam verebbte (ca. 7 sec). Ich ließ mein Schwert zurückgleiten und tat einen Satz auf



die nächste Plattform. Dem Blitzstrahl des Dämons ausweichen und auf die nächste Plattform springen. Wieder ausweichen und mit Klammern (!) im richtigen Augenblick die letzte Plattform erklimmen. Oben angekommen zog ich mein Schwert und zertrümmerte den Kristallblock, in dem Maya eingeschlossen war, während ich ständig dem teleportierenden Dämon und seinen Blitzen auswich. Nach fünf Hieben war Maya endlich befreit, doch die Explosion raubte mir die Sinne. Als ich wieder zu mir kam. kniete der Dämon benommen vor mir . Ich zögerte keinen Moment und trennte dem Scheusal den Kopf ab. Sekunden später befanden sich Maya und ich dank des magischen Schwertes des Dämons endlich wieder in Sicherheit.

DREI-MONATS-TRIP DURCH DIE GANZE SPIELEWELT FÜR 9,- DM!

3 AUSGABEN

QDM

MIT CD-ROM



Power Play das wird gespielt!

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb.,74168 Neckersulin oder faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail mmabo@dsb.net.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kanns Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play Abo-Service dsb. 74168 Neckersulm widerufen Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datun des Poststempels Deiner Bestellung. Zu Wahrung der Frist denünd die rechtzeftlo JA, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte Schicken Sie mir die nachsten 3 Ausgaben mit CDROM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf
die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (1,15 DM pro Hert statt 4,90
DM: Jahressbopreis 49,80 DM. Studentenabo 43,20 DM.). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit Kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gellerfere Ausgaben erhalte ich selfsstyerstandlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

lame, Vorname

traŝe, Nr.

7 Ort

ondunt, i. omerschund sollte sich meine Adresse ändern, erlaube Ich der Deutschen Post AC, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteiler Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann Ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service döx 4/1 68 Neckespalm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach blatum des Poststempels meiner Bestellur

kennenlernen willst, dann kannst Du mit dem Power Play Kurz-Abo jetzt voll durchstarten. Denn für nur 9,- Mark erhältst Du die nächsten drei Ausgaben voll mit ultimativen Previews auf die kommenden Spiele-Highlights, detaillierte Tests der wichtigsten aktuellen Games, Hintergrundinfos, Interviews und natürlich die Megach mit Demos, Videos und und und. Das Beste aber ist: Bei diesem Drei-Monats-Trip zum Lastsminute-Preis sparst Du jetzt

auch noch fette 50%.

Wenn Du die ganze Spielewelt

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat"
genannt. Diese Auszeichnung
gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller:
JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSIGHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

So werten wir!

Name Logo-so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action,
Adventure,
Simulation,
Rollenspiel,
Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat's pro grammiert?

Schwierigkeit Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviele?

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamenad, Gun.

Besonderheiten Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung
Oft testen wir
aus Aktualitätsgründen die
englische
Vasion.

Multiplayer Ob und wie. Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx ausdrücklich benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter "Besonderheiten".

VameIncubation:

Besonderheiten .CD-Audio Spielengl./dt.gepl. Anleitung ...engl./dt gepl. Multiplayer ...Internet/IPX

SteuerungMaus

Mindestanforderungen

P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA Empfohlen

P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

88 90

Mindest-

anforderung
Prozessor,
Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Gra-

Empfohlene

Hardware
Prozessor,
Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik Vielfalt? Hintergrunde? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß
Die wichtigste
Wertung überhaupt! Für

Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) ynraussetzt

Voraussetzung
Dieses Symbol
findet Ihr
immer, wenn
wir der Meinung sind, daß
das Spiel für

Jugendliche unter 18 Jahren

nicht geeignet



Dia Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests könnes ihot zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann Innerhalb gewisser Grenant ond der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spiel-

spaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Stephan Freundorfer



Christian Peller cis



Maik Wöhler mw



Ralf Müller rm



tom schmidt



Joe Nettelbeck

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit SuperRandnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare
Anleitungen und Workshops,
aktuelle Tests und jede
Menge Tips+Tricks helfen
Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum

► PCgo! ohne CD nur DM 52,80

supergünstigen Abonnement-Preis:

► PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgol Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulim widerrufe. Zur Wahrung der Frist genligt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



... das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von PCgo! wie angekreuzt gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 103,20 (mit CD) bzw. DM 52,80 (ohne CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen

☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

Gewünschte Zahlungsweise:

Bequem durch 8ankeinzug

Gegen Rechnung

BIZ

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift

Detail 71. Ontecsprantie/Miderurfsrecht: Die Bestellung wirf erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen ciner Woche ab Aushändigung dieser Beichrung sähriflich bei Pögöl Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerurfe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerurfs. Ich bestätige die Kennthisnahme des Widerurfsrechts durch meine Z. Unterschrift.



MIGHT &

The Mandate

New World Computing setzt Himmel und Hölle in Bewegung und mächtig magische Monster machen mobil...



Der automatische Kartenzeichner im Dungeon...



und an der frischen Luft



König Roland Ironfist dürfte den Strategen dieser Welt ein Begriff sein, haben sie doch sicherlicb in "Heroes of Might & Magic II" mitgebolfen, sein Reich gegen den thronräuberischen Bruder Archibald zu verteidigen. Nunmehr avanciert Roland auch zum Helden eines richtigen, großen, klassischen Rollenspiels! Genauer gesagt jedoch zum Helden in Abwesenheit, denn er ist verschollen, vermutlich sogar tot! Das Unheil begann ein paar Jährchen zuvor mit der "Nacht der Meteore". Damals ging ein Sternschnuppenregen auf die Welt von Enrotb nieder, und seitdem kommt das geplagte Königreich nicht mehr zur Ruhe. Eine Naturkatastrophe jagte die nächste, man munkelt von einer monströsen Armee irgendwo im Nordwesten des Reiches. und offensichtlich gibt es üble Verräter in der Regierung des Landes.

Das wäre soweit schon schlimm genug, aber zu allem Überfluß macht sich seit einiger Zeit auch noch eine religiöse Sekte breit, die sich bei der Bevölkerung als Retter in der Not anbiedert. Die Ironfist-Dynastie, so sagen die Baa-Priester, habe das "Mandate of Heaven", also quasi den göttlichen Segen, verloren und müsse gestürzt werden, bevor es besser werden kann. In dieser Situation trudelt eine vierköpfige Reisegesellschaft in das Städtchen New Sorpigal ein und wird langsam aber sicher in den Mahlstrom der Geschehnisse gezogen...

Die beiden letzten namhaften klassischen Rollenspiele ("Albion" und "Schatten über Riva") kamen vor Jahren aus deutschen Landen, und lange Zeit schien es, als seien die epischen Heldensagen damit zugunsten von "Diablo" & Co. abgetreten. Docb weit gefehlt, denn M&M VI läutet eine Runde von Neuerscheinungen ein. welche das Genre dieses und nächstes Jahr mit Titeln wie "Wizardry VIII", Ultima IX" oder "Return to Krondor" zu ungeahnten Höhen fübren werden. Hier nun geht es kurz gesagt darum, mit Hilfe einer selbst zusammengestellten Kampfgemeinschaft in First-Person-3D durch die Lande zu streifen, um Ruhe und Ordnung wiederherzustellen und die Herrschaft des Guten zu erneuern.



Eine riesige Halle mitten in einem Dungeon

MAGIC VI

of Heaven





TITEL

Hebe Dich hinweg, Drache, oder wir werden auf der Stelle fliehen!

Gerade M&M VI spielt sich dabei in mancherlei Hinsicht wie eine ewig lange Pen & Paper-Kampagne, denn das entfernte Endziel rückt nur sehr langsam näher, während der Spieler Aufträge kleineren Kalibers in rauhen Mengen zu erledigen hat. Diese "Mini-Quests" (die durchaus das komplette Ausräuchern eines heftig vermonsterten Dungeons beinhalten können, also eigentlich keineswegs so minimalistisch sind) gestalten sich sehr unterschiedlich - mal soll ein Gegenstand wiederbeschafft werden, dann geht es vielleicht darum, ein Nest mit Riesenspinnen auszuheben. entführte Personen zu befreien oder auch dem Prinzregenten einen heimlichen Zirkusbesuch zu ermöglichen. Erfolgreich absolvierte Jobs heben nicht nur den Bekanntheitsgrad, sondern bringen auch Belohnungen in Form von Gold oder wichtigen Gegenständen ein.

Die Rätsel

Generell sollen also Aufträge erledigt werden (man darf aber auch mal welche auslassen, die einem nicht zusagen, denn das Spiel ist weitgehend nichtlinear aufgebaut) – doch wird man dazu ein ganzes Bündel von Aktionen zielgerichtet koordinieren müssen. Zum einen laufen in den Städten beispielsweise jede Menge Leute herum, mit denen Ihr per Mausklick reden könnt. Diese Gespräche werden im Multiple-Choice-Stil abgewickelt, wobei allerdings jede Person nur zu zwei oder drei Themenbereichen Auskunft erteilt. Die Unterhaltungen sind nicht unbedingt erforderlich, fördern jedoch das Verständnis der Geschehnisse (daß in der Nähe von New

Sorpigal eine Horde angriffslustiger Zauberer ihr Unwesen treibt, bekommt man z.B. auch so mit, aber warum sie sich gerade dort befinden, erfährt man eben nur durch solche Interviews) und liefern auch den einen oder anderen wertvollen Hinweis, so daß kommunikationsfreudige Abenteurer letzten Endes besser dran sind.

Zweitens bleiben einem Kämpfe mit Gegnern aller Art natürlich nicht erspart. Und weil es sich häufig um ganze Horden von Monstern handelt, wird sich nur durchbeißen können, wer abgesehen vom schlichten Draufhauen auch etwas von Taktik und Strategie versteht. Dies um so mehr, als man den normalerweise echtzeitlichen Verlauf der Prügeleien anhalten und sie dann rundenweise abwickeln kann – ein Feature, das

> insbesondere in größeren und unübersichtlichen Auseinandersetzungen von Nutzen ist. Ein paar grundlegende Hinweise zu den Kämpfen haben wir im Kasten "Tips für Einsteiger" zusammengetragen, ein fortgeschritteneres Beispiel wollen wir hier näher ausführen: Da Kämpfe ohne weiteres direkt auf dem Hauptbildschirm ausgetragen werden, hängt viel davon ab, wie gut man die jeweilige Situation auszunutzen versteht. Im Vorteil ist auf Fälle, wer über gute Fernkampffähigkeiten (also über Bogenschützen und Magier) verfügt, aber dieser



Gespräche vermitteln Atmosphäre und auch einige Hinweise



Durch das Wasser oder nicht durch das Wasser - das ist hier die Frage



Nur noch ein letzter Korridor liegt vor der Crew...



ITELTHEMA



Der Meteorschauer ist ein recht heftiger Zauberspruch für größere Entfernungen...



...während der Eisball zum magischen Grundhandwerk gehört – aber auch solide schädlich ist



Was hinter dieser Tür ist, will ich gar nicht wissen!



Das grüne Gewusel hinten im Gang ist von gewöhnlichen Waffen kaum beeindruckt

Vorsprung läßt sich auch noch aushauen. Oft genug ist es nämlich auf irgendeine Art und Weise möglich, den Feinden gegenüher in eine erhöhte Position zu gelangen, die ihnen nicht oder nur schwer zugänglich ist, und schon kann man die Burschen ganz gemütlich aus der Entfernung hombardieren...

Schließlich geht es natürlich darum, sich in den diversen Dungeons die häufig versperrten Wege zu öffnen. Das kann im Einzelfall durch Schlüssel geschehen, die man sich erst anderswo besorgen muß, meist aber liegt die Lösung des Problems irgendwo in der Nähe begraben - in Form eines Hebels oder Knopfes etwa oder als versteckte Bedienungsanleitung für verwirrende Schalttafeln. Hin und wieder ist die "Sperre" auch eher organischer Natur (beispielsweise Monster, die sich mit gewöhnlichen Waffen nicht beseitigen lassen), so daß man erst einmal herausfinden muß, wie man mit den Viechern am besten umspringt, um dann bei einer späterer Gelegenheit einen neuen Versuch zu wagen. Schließlich sorgen hin und wieder die allseits beliebten Teleporter, die freilich nicht immer als solche erkennbar sein müssen, für das Vorankommen.



Aber eigentlich haben wir vorgegriffen,

denn zu Beginn geht es erst einmal darum, im Partygenerator eine vierköpfige Truppe zusammenzustellen. Die meisten Enrother können von Haus aus zauhern, auch wenn sie vielleicht hauptsächlich einer anderen Profession als Bogenschütze oder Paladin nachgehen, und das hat seinen Grund! Bei unserem Test hatten wir einen der Weltenretter als reinen, nichtmagischen Kämpfer konzipiert, würden mittlerweile aber wegen der damit verbundenen Fernkampfschwäche davon abraten. Je nach Berufsauswahl stellt das Programm dann einen "Charakter-Rohling" zur Verfügung, der durch zusätzliche Fähigkeiten und durch Punkteverteilung auf die diversen Eigenschaften (Stärke, Intelligenz usw.) seinen Feinschliff erhält. Die weitere Ausbildung geschieht dann im Spiel selbst durch den Erwerb von neuen Fähigkeiten bzw. durch den Ausbau der bestehenden: Sobald genügend Erfahrungen heisammen sind, darf man seine Leute in einer Trainingshalle zum nächsten Level befördern lassen und die damit verbundenen Skill Points beliebig auf ihre jeweiligen Fähigkeiten verteilen.

Dabei erweist es sich als ratsam, Schwerpunkte zu setzen! Es ist wichtiger, auf ein paar Gebieten wirklich gut zu sein, als auf vielen Gebieten schlecht! Dies gilt um so mehr, als es möglich ist,



Die Objekte im Inventory können beliebig plaziert werden - sperrige Rüstungen nehmen aber mehr Platz weg



Der Adler ist gelandet!



Jetzt nur nicht den Kopf verlieren!

kurzfristig und zeitweilig aus dem großen Pool der überall herumlaufenden Non-Player-Charaktere (NPCs) bis zu zwei Personen in die Party aufzunehmen, die ein eventuelles Defizit ausgleichen helfen. Beachtenswert ist dabei – im Unterschied zu den meisten anderen Rollenspielen – daß diese Personen nicht selbst an Kampfhandlungen teilnehmen, sondern wirklich

nur ganz gezielt für bestimmte Zwecke angeheuert werden. So kommt etwa eine Heilerin in Frage, wenn man in einen gefährlichen Dungeon steigt, oder ein Reiseführer, wenn man einen längeren Trip zur Nachbarprovinz plant und durch sachkundige Führung Zeit sparen möchte.

Last but not least verfügen die Heroen üher ein grafisches Inventory, wie es in dieser Form erstmalig in "Betrayal at Krondor" vorkam: Eine große "Kiste" bietet beliebig zuteilbaren Platz, allerdings lassen sich kleine, kompakte Gegenstände wie Tränke und dergleichen natürlich einfacher unterbringen als sperrige Ganzkörper-Rüstungen oder lange Lanzen.

Die Magie

Wer zaubern will, kommt erstmal in eine Schublade, denn Enroths Magie kennt neun Sparten. Von den Elementar-Hexereien (Feuer, Wasser, Luft und Erde) über religiöse, geistige und körperbezogene Spells bis hin zu den erst spät und nicht für alle zugänglichen, aber sehr wirkungsvollen Lebens- und Todeszaubern. Jeweils elf solcher Sprüche ergeben eine komplette Abteilung, allerdings verfügt man zu Anfang nur über ein paar relativ harmlose Spells zum Üben. Wie von den Vorgängern gewohnt, kann weiteres Material dann in entsprechenden Gilden zugekauft werden; oft findet man in den Dungeons jedoch auch

Schriftrollen-Zauber, die freilich bloß
zur einmaligen Verwendung taugen.
Übrigens: Einer der stärksten Sprüche
aus früheren M&M-Spielen (nämlich
"Lloyd's Beacon", ein Komplett-Teleport
der Party aus gefährlichen Situationen zu
einem vorher festgelegten Ort) ist auch diesmal wieder mit dabei, allerdings schwerer zu
bekommen als anno dunnemals.

Zaubern kostet bekanntlich Mana, und das ist auch hier nicht anders. Allerdings hält sich der Verbrauch meist einigermaßen in Grenzen, wes-



Knopf an Knopf - ich armer Tropf!

halb man schon zu Beginn ganz ordentlichen Hokuspokus treiben kann. Dies ist ein Unterschied zu vielen anderen RPGs, wo die Spellcaster anfangs von den Schlagetots der Gruppe durchgeschleppt werden müssen, um erst später im Spiel zu ernstzunehmenden Charakteren heranzuwachsen.

Handling und Präsentation

Wer die beiden unmittelbaren Vorgänger, nämlich das Might-&-Magic-Duo "World of Xeen" noch kennt, wird sich verhältnismäßig schnell

TIPS FUR EINSTEIGER

1) Im Unterschied zu manchen Genrekollegen spielen Magier hier bereits anfangs eine enorme Rolle, weil sie sich gut für den wichtigen Fernkampf eignen und meist auch nicht so schnell erschöpft sind. Abgesehen von Bogenschützen und dergleichen sollte man also bei der Charaktergenerierung darauf achten, daß möglichst alle vier Helden zumindest nebenberuflich zaubern können!

2) Beim Nahkampf gilt:
Nie zu viele Gegner auf
einmall Lieber in Guerillero-Manier eine Handvoll
Monster von der großen Gruppe fortlocken! Vorsicht vor
freien, deckungslosen Flächen!
Achtet auf Euren Rücken! Viele
Gegner sind schlau genug, daß
sie Euch einkreisen! Immer einen
Fluchtweg freihalten! Falls man
doch eingeschlossen wird, Schadenszauber benutzen, welche die
Feinde nebenbei ein Stück
zurückwerfen, und dann schnell

3) Falls man von den Monstern bis in ein Dorf verfolgt wird, ist Vorsicht angesagt: Wer dort weiterkämpft und unabsichtlich harmlose Passanten tötet (was leicht passieren kann), gerät in die dicksten Schwierigkeiten! 4) Es empfiehlt sich, einen NPC-Slot freizuhalten, da die Aufgaben ab und zu damit verknüpft sind, einen bestimmten Charakter zeitweilig in die Party aufzunehmen.

durch die Lücke!

 Bei der Auswahl von NPCs sollte darauf geachtet werden, daß nur die wenigsten wirklich etwas taugen.

TITELTHEMA







Alle Feuer-Zaubersprüche



Hinab in geheimnisvolle Tiefen!

zurechtfinden, denn vieles taucht in ähnlicher Form wieder auf. Beispielsweise wären hier die Fässer zu nennen, auf die man in Dungeons des öfteren stößt, und die meistens irgendeine Art Zaubertrank entbalten, mit dem die Eigenschaften der Partymitglieder permanent oder zeitweilig erhöht werden können. Auch die zunächst erforderliche Identifizierung von Gegenständen (entweder durch einen kundigen Spiel-Charakter oder einen entsprechenden Händler) kennt man schon, ebenso wie die Listen mit noch zu erledigenden beziebungsweise erfolgreich abgeschlossenen Aufgaben.

um "Entfernungsnebel" handelt!

Während das Spiel also in puncto Handhabung trotz vieler Änderungen immer noch erkennbar von seinen Ahnen beeinflußt wird, wurde die Optik runderneuert. Das manchmal, besonders bei den Monstern, etwas bunt und plastikmäßig wirkende Outfit wurde zugunsten einer "realistischeren" Darstellungsweise aufgegeben, wobei etliche Viecher offenbar ursprünglich gescannt worden sind. Beispielsweise habe ich noch in keinem Rollenspiel so widerlich "echte" Spinnen wie hier gesehen. Davon abgesehen hat das Game zwei Grafikengines zu bieten, die

grundsätzlich beide mit Polygonen arbeiten: Eine Emgine für alle Szenarien unter freiem Himmel, die erstaunlichen Weitblick

und wechselnde Wetterverhältnisse im Angebot hat. Die Wolken ziehen hier langsam über den Himmel, manchmal ist es auch bedeckt und neblig, ja, sogar Schnee wurde gesichtet! Besonders viel Wert auf Details und Abwechslungsreichtum wird in den Verliesen gelegt, wo Engine Nummer Zwo zum Einsatz kommt. Kaum ein Raum sieht wie der andere aus, und selbst das generelle Outfit ändert sich Kerkerabschnitt einem zum anderen teils erheblich. Hier wie dort ruckelt die Grafik je nach Hardware schon etwas, ist aber dennoch annehmbar schnell. Zudem kann das normale Rundum-3D für schwächere

Rachner in ein 32- bzw. 16-Richtungen-Sdystem umgewandelt werden. Sehr atmosphärisch und passend fanden wir schließlich die Musikuntermalung, die vielfältig und stets auf den jeweiligen Aufenthaltsort abgestimmt für Ohrenschmaus sorgt.



SUPER

Was "DSA III – Schatten über Riva" und "Betrayal in Antara" aufgrund von Schwächen in Präsentration und (zum Teil) Design nicht sein konnten, das ist nun "Might & Magic Vi", nämlich das erste tolle und richtig dicke, klassische Rollenspiel seit etlichen Jahren. Diese Spiel-Art wird vielleicht manch einem gar nicht mehr bekannt sein, aber als Faustregel darf hier gelten: Wer die feinen alten Schwarten mochte, der wird diese feine neue Schwarte lieben, von den tapferen Kärnpen aus M®MIV bzw. V gar nicht zu reden. Und die jüngeren Nachwuchs-Abenteurer der "Diablo"-Generation sollten diese Herausforderung meines Erachtens auch nicht

scheuen, denn zwar müssen sie hier in Bezug auf Komplexität und Umfang in einer etwas anderen Liga spielen, aber das defaultmäßig in Echtzeit ablaufende, auch im Kampf gut zu steuemde Gameplay dürfte ihnen entgegenkommen. Was mich angeht, so wird unsere Chefin vom Dienst wohl in nächster Zukunft nicht allzuviel mit mir anfangen können. Ich hab was besseres vor; man nennt mich hier schon den "Herrn der Augenringe"...

| Name . Might & Magic VI |
|-----------------------------|
| Genre .Echtzeit-Rollenspiel |
| Hersteller New World |
| Computing/Ubi-Soft |
| Schwierigkeitschwer |
| Preis ca. 100 DM |
| Spieler1 |
| Steuerung: .Maus/Tastatur |
| Besonderheiten:Stoff- |
| landkarte liegt bei |
| Spiel:erscheint hier |
| in deutsch |
| Anleitung:deutsch |
| Multiplayer: |

| Ī | Mindestanforderung |
|---|---|
| | 90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Video-RAM |
| | Empfohlen |
| | P133, 32 MB RAM, 4x CD, 1 MB Video-RAM |
| | Grafik |
| | Sound |
| | Spielspaß |
| | Solo Multi |
| • | 0/ 0/ |
| | \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\ |
| | 0010 -10 |

Nur wir haben die exklusive CD mit den spielbaren Demos.

Die einzigartige Demo-CD mit den interessantesten, spielbaren Neuerscheinungen und Previews – als einziges offizielles PlayStation Magazin haben wir die besten Verbindungen in die Spiele-Industrie. Gnadenlose Tests, objektive Zubehörberatung – als mit Abstand erfolgreichstes PlayStation-Magazin Deutschlands sind wir unseren Lesern zur bedingungslosen Unabhängigkeit verpflichtet.

Testen Sie uns jetzt - holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie fast die Hälfte.

Das offizielle PlayStation Magazin – welcome to the original!



FRANKR

Die Fuß

Endlich ist es soweit: Der Kampf um die goldene Trophäe kann beginnen



Fast so gut wie in "ran", die Statistik für zwischendurch



Der Klassiker von 1954, im Originallook



15. Juni, 21 Uhr: Der Einmarsch der Gladiatoren

Große Aufregung hei den Fußhallfans: Die Franzosen hahen für die WM viel zu wenig Eintrittskarten an die nationalen Vorverkäufer ausgegeben. Deshalh wird hefürchtet, daß Menschen aus der ganzen Welt zu den zehn Austragungsstätten strömen, um wenigstens vor Ort noch ihr Glück hei den Schwarzhändlern zu versuchen. Erheblich sinnvoller und günstiger ist es da, die Spiele mit Bier und Chips zu Hause vor dem Fernseher zu genießen und zwischendurch eine Runde Frankreich 98 zu spielen.

Mit schöner Regelmäßigkeit liefert EA Sports Referenztitel aus den Bereichen Fußhall, Eishockey und Baskethall ab. Dahei sind dem Softwarehaus keine Entwicklungskosten zu hoch und keine Lizenz zu teuer. Auch Frankreich 98 hesitzt wieder eine Fifa-Lizenz, Ihr findet also alle Mannschaften der WM-Finalrunde und deren (voraussichtlich aufgestellte) Spieler vor. Doch das ist noch lange nicht alles, auch die Originaltrikots, die zehn französischen Stadien und selhst das WM-Maskottchen Footix hahen die Entwickler implementiert. Als oh das alles nicht

schon genug wäre, sind acht weitere Teams verfüghar, die sich nicht für die Endrunde qualifizieren konnten. Nach- oder hesser vorspielen könnt Ihr natürlich die originale Meisterschaft, die Gruppierungen der ersten Runde lassen sich aher auch per Zufall hestimmen. Für das kleine Match zwischendurch dürft Ihr Freundschaftsspiele austragen, Eure Fähigkeiten in Angriff, Verteidigung oder Elfmeterschießen lassen sich in einem Trainingsmodus verfeinern.

Um die ganze Vielfalt der Spielersteuerung auszuschöpfen, solltet Ihr schon ein Pad mit acht his zehn Buttons verwenden. Etwas Übung verhilft zu flottem Gameplay und der exakten Kontrolle einer Vielzahl von Bewegungen. Nehen flachen oder hohen Pässen und Torschüssen könnt ihr den Gegner trickreich ausspielen, Flughälle köpfen oder zum Fallrückzieher ansetzen. Ist Euch die Handhahung anfangs zu komplex, so lassen sich für die einzelnen Manöver auch Computerhilfen einstellen. Profis wenden üher Button-Komhinationen zusätzlich Taktiken wie Ahseitsfallen oder schnelle Flügelangriffe an.

Aher auch schon vor dem Spiel könnt Ihr an einer möglichen Verhesserung des Ergehnisses arbeiten. Im Team Management stellt Ihr Spieler auf und legt Formation und Spieltaktik fest. Da in der Hitze des Gefechts oftmals Änderungen der Strategie nötig sind, haht Ihr auch während der Partie die Möglichkeit, die Mannschaft umzustellen und verletzte oder stark erschöpfte Spieler auszuwechseln. Euren Millionären geht nämlich ganz schnell die Puste



SUPER

Es ist geradezu unglaublich, wie es EA schafft, glänzende Produkte immer noch ein bilßchen weiter aufzupolleren, auch wenn es bereits genug Lorbeeren zum Ausruhen gäbe. Frankreich 98 ist ganz einfach Fußball vom Feinsten, extrem gut spielbar, komplex, aber nicht kompliziert und mit einer Garfik, die sogar die Sporthasser in der Redaktion zu einer Partie bewegen konnte. Alles, was sich auf dem Rasen abspielt, ist bis in das kleinste Detail hervorragend in Szene gesetzt, einzig die Zuschauertribüne bedürfte endlich mal einer Generalüberholung. Abgerundet wird das Fußballfest von den flotten Zwischen-

sequenzen, die Stadien und Städte zeigen und dem überschaubaren Team Management, aber auch von eigentlich unwichtigen Dingen wie den unterschiedlichen Fangesängen für jedes Team. Durch die deutschen Kommentatoren kommt richtig Fernsehatmosphäre auf, auch wenn oder gerade weil die Sprüche, die Poschmann und Hansch ablassen, genauso hohl sind wie bei einer echten Übertragung.

| Name Frankreich 98 |
|------------------------|
| GenreSportspie |
| HerstellerEA Sports |
| Schierigkeiteinstellba |
| Preis 80 Mark |
| Spieler |
| SteuerungGamepad |
| · · · · · Tastatuı |
| Besonderheiten 3Dfx |
| Spieldeutsch |
| Anleitungdeutsch |
| |

| | Mindestanforderung |
|---|--------------------------------------|
| | P100, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA |
| i | Empfohlen |
| | P166, Gamepad, 3Dfx oder PowerVR |
| | Grafik |
| | Sound |
| | Spielspaß |
| | S o I o M u I t |
| | |

EICH 98 ball-WM



Schlenzball: Die Möglichkeit, im Achtelfinale das entscheidende Tor zu erzielen

aus, wenn Ihr sie ständig überbeansprucht. Gegenüber dem Vorgänger "Die WM-Qualifikation" wurde die Grafik nochmals ein Stückchen verfeinert und entfaltet unter 3Dfx seine ganze Pracht. Aus einer der acht verschiedenen Perspektiven verfolgt Ihr, wie die Spieler Doppelpässe ausführen, dem Gegner zwischen die Beine grätschen oder das Leder via Kopfball ins gegnerische Netz befördern. Fällt ein Tor, so erhebt sich nicht nur lautstarker Jubel von den Rängen, sondern eine Fernsehkameraansicht verfolgt auch den glücklichen Schützen im Freudentaumel ebenso wie den geschockten, auf die Abwehr fluchenden Keeper. Dank Motion-Capturing sind die Animationen herrlich weich und fließend, selbst die Trikots wirken nicht einfach nur aufgepappt, sie flattern im Wind und werden sogar im Lauf des Spiels schmutzig.

Ein besonderes Goodie erwartet Euch, wenn Ihr mit Eurem Team die WM gewonnen habt. Dann wird nämlich zusätzlich ein Klassik-Modus freigeschaltet, in dem sich legendäre Finale der WM-Geschichte nachspielen lassen.



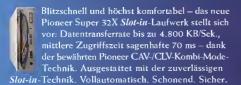
Diese Perspektive ist zwar sehr hübsch...



...dafür ist die hier übersichtlicher

Schnelligkeit und Komfort in einer neuen Dimension.

Pioneer SUPER 32X Slot-in.



Schnell. Die eigens für Spitzentempo neu entwickelte Mechanik sorgt jederzeit dafür, daß alles glatt läuft. Und mit dem superschnellen Audiograbbing lassen sich Audiodaten mit bis zu 12X auslesen. Ganz gleich, ob das Super 32X Slot-in horizontal oder vertikal eingebaut ist. Das schafft Freiraum für neues Produktdesign. Zu erhalten im gut sortierten Fachhandel.





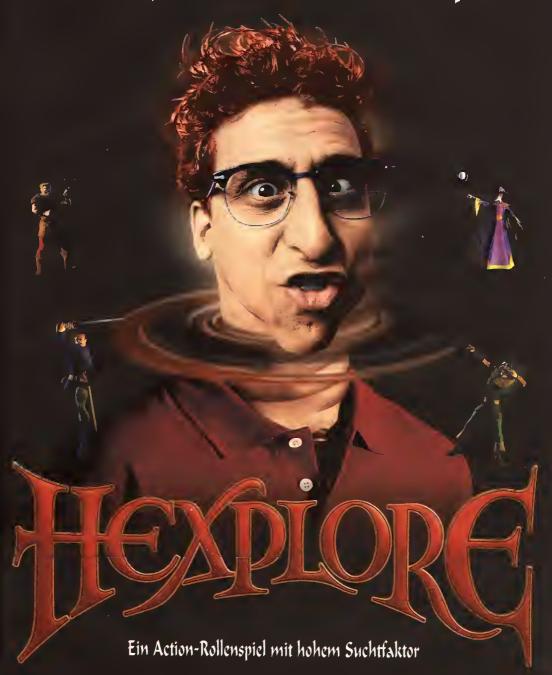
W PIONEER

PIONEER ELECTRONICS DEUTSCHLAND CMBH timedia Division • Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35 • D-47877 Willich http://www.pioneer.de • Tel. 0 2154/913-356, Fax: 0 2154/9133 00



CD-ROM Jukeboxen

CD-ROM Wechsler Das Spiel um Deinen Kopf!



1000 n. Chr. Der mächtige Hexenmeister Garkham setzt all seine Macht ein. um das Buch von Hexplore. Den Schlüssel zum Garten Eden, in seinen Besitz zu bringen. Der muskelstrotzende Abenteurer MeBride bildet mit drei Gesinnungsgenossen ein Quartett - einem Bogenschützen, einem Magier und einem Krieger, um das Buch vor den Klauen Garkhams zu retten. Mit Geschiek und Phantasie gilt es, das Quartett durch die gewaltigen Level zu führen - immer auf der Suche nach besseren Waffen. Hinweisen zur Lösung der Rätsel,

Geheimgängen und natürlich... Garkham.



Rollenspiel-Elemente und Echtzeit-Action.

Um 360° drehbare, in alle Richtungen verschiebbare 3D-Voxelgrafik-Landschaften.

10 gewaltige Level führen über 200 Karten quer durch die Wälder Europas bis in die Wüstenregionen des Orients.

Über 6000 Gegner aus 100 Gattungen – blutrünstige Monster, heimtückische Goblins, brandgefährliche Drachen...

Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler im Netzwerk, per Modem/Nullmodem, über TCP/IP oder IPX (Internet/LAN).

Die Mitglieder des Quartetts können unabhängig voneinander auf verschiedenen Karten gesteuert werden.

Zoom-in/-out-Funktion.



🕎 Verfügbarkeit: Ende Maî



Sprachausgabe: voll deutsch

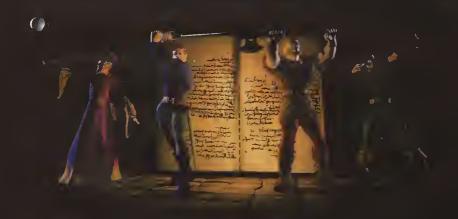


Systemyoraussetzungen. PC mit Pentium 90, Windows 95, 16 MB RAM, Festplatte: 19 MB, Direct X 5.0, Maus.

















META

Mechanische

Kampf-Mechs aus dem Ruhrgebiet? Greenwood bietet Qualität aus deutschen Landen.



Die erste Feuerprobe



Zuschauer

s war einmal ein junger Held namens Val Gordon, der lebte auf einem Mond namens Tress. Dort wird ein fünfzig Tonnen schwerer Stahlkoloß als Gottheit verehrt. Gerade als sich die Aufklärung durchsetzt und die Freidenker um den jungen Val erkennen, daß der heilige M'Tala in Wirklich-

keit eine Kampfmaschine - auch bekannt unter der Bezeichnung Metalizer - ist, die aus grauer Vergangenheit noch übriggeblieben war, tauchen zwei weitere Kampfkolosse auf und legen das schöne Städtchen auf Tress in Schutt und Asche. Val schwingt

sich in den Sattel der somit säkularisierten Gottheit und schickt einen der beiden über den Jordan. Der andere, gelenkt von einem Schurken mit Namen Kulkos, entflieht, nicht ohne einen Schwall von Flüchen und wüsten Todesdrohungen zu hinterlassen. Nun treten die Priester des Metallmaschinenkultes auf den Plan und eröffnen dem verdutzten Sieger, daß er mitsamt seinem heißen Ofen ein geheimes Dimensionstor durchschreiten müsse, ohne zu wissen, wohin es führt. Djelassa ist das Ziel, wo es jede Menge solcher Metalizer gibt. Unter dem wachsamen Auge des Militärregimes, der Hermizität, liefern sich

zum Erfolg

Wagemutige unablässige Gladiatorengefechte um Ruhm, Ehre und Geldprämien. Genau der richtige Ort also, um sich die ersten Sporen zu verdienen und eine Gruppe treuer Freunde um sich zu scharen. Val kämpft sich also auf der Rangskala vom Platz 50 auf Platz 1 und gerät

> damit in das Blickfeld der herrschenden Junta, die ihn mit gefährlichen Mech-Missionen auf fernen Planeten betraut. Er besteht natürlich alle Gefahren und kehrt dann - Teil zwei der Geschichte - mit drei erprobten Gefährten auf seinen Heimatmond zurück, um dort das Joch der Aggressoren um Kulkos ein für allemal abzuschütteln. Außer. dieser läuft ihm schon vorher vor die Flinte, dann ist der Fall auch schon erledigt und das Spiel gewonnen.

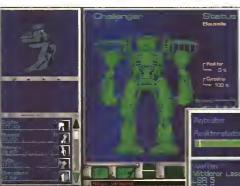
Ihr ahnt es schon, dieses Mech-Strategiegetümmel bietet Euch eine Unmenge an Einzelmissionen, hübsch verpackt in eine Karriere, die gleichzeitig auch Eure Fähigkeiten der Metalizersteuerung schult, da die Aufgaben zusehends schwieriger und die Feinde immer fieser werden. Ihr habt dabei die Aufgabe, zuerst einen, später bis zu vier Mechs aus der zoombaren Vogelperspektive zu steuern. Zu Anfang des Spiels verfügt Ihr über einen Allroundmetalizer vom Typ Challenger, später seid Ihr in der Position, aus einem Programm von insgesamt 20 verschiedenen Typen wie Saurus, Anteater, Goblin oder Ogre





LZER

Destruktion



Wer bastelt mit? Der Metalizer in der Garage

Vor jeder Feuerrunde gibt's genaue Informationen



auszuwählen. Diese zwei- oder vierbeinigen Ungetüme in Gewichtsklassen zwischen 15 und 60 Tonnen dürfen beliehig modifiziert werden. Ein größerer Reaktor verhilft zu höherer Geschwindigkeit, nimmt aber wertvollen Platz weg, den Ihr statt dessen auch für Plasmastabilisatoren, die den Reaktor schneller abkühlen, Panzerung oder die vielfältigen Waffensysteme nutzen könnt. Diesen gilt natürlich unsere hesondere Aufmerksamkeit. Standardbewaffung sind die leichten, mittleren und schweren Laser. die keine Munition verbrauchen, dafür aher mit jedem Schuß die Reaktortemperatur nach ohen treiben. Überschreitet diese den zulässeigen Maximalwert, dann schaltet der Energiespender zum Auskühlen ah und der Metalizer sitzt dumm herum. Wie peinlich. Raketen und Maschinengewehre dagegen belasten den Reaktor kaum, henötigen aber prallgefüllte Magazine, die garan-

tiert in den hrenzligsten Situationen zur Neige

gehen. Dieses Angehot schreit geradezu nach emsigen Bastelstunden, die den eigenen Metalizer auf die ganz persönliche Kampfesweise zurechtschneidern. Und für den Notfall giht es ja immer noch den Schleudersitz. Mit fortschreitendem Spiel werdet Ihr nicht nur auf der verbrannten Erde der Gladiatorenarena herumhallern, sondern auch in arktischen Gefilden, im Wüstensand, auf kraterigem Mondgestein, im Gehirge oder parkähnlichen Grünlandschaften. Nach jedem Einsatz, erfolgreichem Abschuß oder sonstigem Ereignis werdet Ihr mit einem kurzen Filmchen unterhalten, das in einigen Sekunden das Geschehnis illustriert. Der eigentliche Pudels-Kern in diesem Spiel ist die eigenartigeigenständige Engine, die Runden- mit Echtzeitelementen verknüpft. Sämtliche Aktionen laufen



Auch herumstehendes Buschwerk "erwärmt sich" für die Schießerei



Der freundliche Roboter im Wettbürg



Metallischer Wintersport



Wahrscheinlich gerade durch den eher simplen Aufbau mit maximal acht Beteiligten auf dem Schlachtfeld macht es einfach Spaß, den Metalizer zu spielen. Dazu kommt die bemerkenswert lange Karriere auf zwei CDs, die der Spieler zu durchschreiten hat. Diese teilt sich außerdem in drei Teile: Die Glädiatorenkämpfe, die Außenwelteinsätze und der finale Befreiungsschlag. Da man die Metallburschen im Hangar auch nach eigenem Gusto umbauen und ausrüsten kann – mit dem Geld, das die Kämpfe und die darauf abgeschlossenen Wetten einbringen – vergeht so manche Viertelstunde wie im Flug. Mag auch die Grafik

nicht ganz dem 3Dfx-verwöhnten Zeitgeschmack entsprechen – für die munteren Menschmaschinen-Keilereien ist sie allemal ausreichend. Die eigentümliche Mischung aus Runden- und Echtzeitspielweise bringt einen zwar um den typischen Echtzeit-Adrenalinspiegel, gestattet aber überlegtes und strategiebetontes Spiel, untermalt von einem düster-elegischen Techno-Wave-Soundtrack.

| | NameMetalizer |
|---|--------------------------|
| | GenreStrategie |
| | Hersteller Greenwood |
| ļ | Schwierigkeiteinstellbar |
| | Preis90 Mark |
| | Spieler1 |
| | SteuerungMaus |
| | Besonderheiten |
| | Rundenechtzeit |
| | SpielDeutsch |
| | AnleitungDeutsch |
| | Multiplayer nein |
| | |

| 1 | Mindestanforderung |
|---|---|
| | 486/100, 16Mb RAM, 40 Mb HD, 2x CD, 1 Mb SVGA Grafik |
| | Empfohlen |
| | P 133, 16 Mb RAM, 4x CD, 120 Mb HD |
| | Grafik |
| | Sound69% |
| | Spielspaß |
| | Solo Multi |
| | 77% -% |
| | |



SPEC

Kommando

Ranger holen
weltweit
Kastanien aus
dem Feuer.
Zombie
vermittelt einen
verdammt
realistischen
Eindruck davon.



Nachtsichtbrillen sind immer eine Hilfe, so auch hier



Dämmerungseinsatz in Honduras

as die Marines für Boden- und Landeoperationen sind, nämlich die Speerspitze dieser Streitkräfte, mit der härtesten Ausbildung und den höchsten Verlusten, das sind die Ranger bei Spezialeinsätzen wie Geiselbefreiung, Sabotagestoßtrupps oder Vorauskommandos. Aggressives Eindringen in den feindlichen Raum, blitzschnelles Zuschlagen und mehr oder minder unbemerktes Verschwinden kennzeichnen die "Arbeitsweise" dieser Kommandotruppe. Der Gründer des Entwicklerteams Zombie, Mark Long, konnte zu diesem Thema eigene Erfahrungen beisteuern, da er früher selbst bei den Rangern war. Einige Einsätze, die in Spec Ops durchgespielt werden können, beruhen auf seinen eigenen Erlebnissen. Tatsächlich erwartet uns hier eine Kommando-Simulation von geradezu beklemmend realistischer Atmosphäre. Wir ziehen also nicht gegen Aliens oder gruftgeborene Monstren zu Felde, sondern gegen unfolgsame Terroristen, afghanische Fundamentalisten oder andere Feinde der guten US-Regierung. Auch unsere Ausrüstung ist nicht irgendwelchen Phantasien entsprungen, sondern entspricht exakt den Waffen und Hilfsmitteln der US-Ranger - wie dem vollautomatischen M-16-Gewehr, der Ithika A-37 Schrotflinte oder dem M-203 Granatwerfer. Der Spieler erhält nun Aufgaben aus dem typischen Arbeitsalltag eines Rangers, nämlich brandgefährliche Missionen in unfreundlich gesinnter Umgebung durchzuführen. Dabei kann es sich um die Zerstörung von mit Giftgas bestückten Scud-Raketen in Nordkorea handeln, das Befreien eines US-Senators, der auf

einer Friedensmission in die Hände von islamischen Fundamentalisten gefallen war, um das Ausräuchern einer Drogenfabrik in Kolumbien, das Aufspüren und Unschädlichmachen von Terroristen, die kurz zuvor zwei Kilogramm waffenfähiges Plutonium aus einem mäßig bewachten US-Atomkraftwerk gestohlen hatten oder der Bergung von wichtigen Einzelteilen aus einem über Sibirien abgestürzten US-Aufklärungsflugzeug. Tatsächlich sind das Szenarien, wie sie in dieser oder ähnlicher Form schon öfter vorgekommen sind. Der Einsatz spielt sich typischerweise so ab: Nach einem kurzen Briefing wählt der Spieler zwei, manchmal drei Spezialisten wie Heckenschütze, Grenadier oder MG-Schütze mit jeweils unterschiedlicher Bewaffnung und Ausrüstung aus. Nachtsichtgeräte, Ferngläser, Zeitzünderbomben oder Rauchgranaten gehören ebenfalls in den Rucksack und sind in ihrer Zusammenstellung vorgegeben. Im Verlauf der Einsätze findet sich aber immer wieder etwas Munition oder Sprengstoff, meistens bei einem erledigten Gegner. Die (zumeist) beiden Akteure werden im Einsatzgebiet per Fallschirm oder Hubschrauber abgesetzt. Die Zeit ist knapp, da Gegenaktionen des Feindes unmittelbar bevorsteben und verhindert werden müssen. Grundsätzlich ist das Zielgebiet bewacht, so daß mindestens ein Dutzend Soldaten - oder Terroristen, je nach Sichtweise - ausgeschaltet werden müssen. Auch während die Zeitzünderladungen am Zielobiekt - Rakete oder Giftgasfabrik - angehracht werden, ist mit "unfreundlichem Feuer" zu rechnen. Das bedeutet,



Spec Ops bei der Arbeit. Warum haben sie denn auch nichts anderes gelernt...

OPSeinsätze



Gebückt geht's zum Einsatzort





daß jede Sekunde genügend Adrenalin bereithält. Man hat alle Hände voll zu tun, die Übersicht zu behalten, zwischen den Rangern hin- und herzuschalten, die verschiedenen, manchmal nur wenig nützlichen Kamera-Einstellungen zu benutzen und den Finger über dem Feuerknopf kreisen zu lassen. Da die Munition nicht gerade überreichlich vorhanden ist (Realismusfaktor), rächt sich sinnloses Herumballern mitunter recht schnell, Schon die Nachladepause kann in einem dummen Moment zum Verlust eines Rangers und damit an den Rand der Niederlage führen. Die Missionen müssen eine nach der anderen gelöst werden und bestehen in der Regel aus jeweils drei konkreten oder verschiedenen Unteraufträgen. Die Grafik ist 3Dfx-bedingt gut, neigt jedoch zum Clipping an Bäumen oder Hindernissen. Ein Multiplayermodus ist nicht enthalten, wird aber per Patch nachgeliefert. Dieser könnte sich, bedingt durch das Setup mit je zwei bis drei Figuren pro Spieler und

der Betonung auf Deckung, Kriechen und zielgenauen Schüssen, als herber Leckerbissen herausstellen. Der Sound glänzt nicht gerade durch orchestrale CD-Audiotracks, sondern durch eine erstaunliche Masse – 500 insgesamt – an Originalsamples, davon 100 Schußgeräusche, aufgenommen in einem hypermodernen militärischen Schießstand. Nocb in diesem Jahr dürfen wir ein Missionpack und eventuell noch den zweiten Teil der militanten Action-Sim-Serie als "Navy Seals" erwarten. Alles in allem ganz gewiß kein "Spiel" und neugierige Jugendliche – dem 18-Jährigen kann man's nicht verwehren, er gilt schließlich als erwachsen.



Die Funkzentrale ist vernichtet



Statt Abendrot, oder?



Die Wachen sind hinter dem Zaun geschützt – da muß eine List her



Ein regnerisch-trüber Dschungeltag



GEHT SO

So eine Hardcore-Militärsimulation ist mir bisher noch nicht untergekommen. Sicher, das Spiel
ist gut gemacht, überzeugt zunächst durch Realitätsnähe und detailreiche Umsetzung, die Missionen sind spannend und knifflig und
vor allem in höheren Schwierigkeitsgaden eine echte Herausforderung für Actionspieler. Die Präsentation, die Briefings und Einleitungen sind im CNN-Stil gehalten und durchweg atmosphärisch.
Aber nach einigen Minuten Spec Ops bemerke ich doch recht deutlich, daß wir es hier eigentlich nicht mit einem Spiel für Felerabendhelden, sondern mit einem militärischen Schulungspro-

gramm zu tun haben. Man merkt, daß Profis am Werk waren, die genau wußten, worum es bei "covert actions" geht. Spec Ops kann ich eigentlich nur Leuten empfehlen, die sich auch im Fernsehen nichts anderes als Kriegsfilme ansehen. Und das ist eine bedenkliche Entwicklung. Wir brauchen weder "Reality TV" mit echten Verbrechen und echtem Blut noch "Reality Games", die uns echte militärische Fählgkelten beibringen. Name Spec Ops
Genre Action
Hersteller Zombie
Schwierigkeit mittel/
variabel
Spieler 1
Steuerung Keyboard,
Maus
Besonderheiten CD-Audio
Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch
Multiplayer nein

Mindestanforderung
P 90, 16 Mb RAM, 60 Mb HD, 4x
CD, 4Mb Grafik
Empfohlen

P 133, 32Mb RAM, 8x CD, 3Dfx

72%

-%

TEST

STARC

Heiße Schlachten

Die Fertigstellung von Starcraft gleicht fast einem Wunder. Kann es nach der langen Entwicklungszeit den hohen Erwartungen an Echtzeitstrategiespiele standhalten?



Die Panzer richten verheerende Schäden an



Schäden werden visuell dargestellt. Diese Kaserne ist so gut wie Geschichte.



Fleißig werden Kristalle und Gas abgebaut und gefördert. Unsere Armee muß schließlich wachsen.

es Menschen Zukunft ist wie immer düster und trist. Der Aufbruch zu fremden Welten wurde mehr aus tragischen Motiven unternommen, und selbst nach der Ankunft war alles mehr als nur schlecht. Unterschiedliche Meinungen und Standpunkte boten schon immer ein herrliches Potential für ausufernde Konflikte. Warum sollte sich das in einer fernen Zukunft also ändern? Was in unserer Zeit nur eine Theorie ist, stellt sich in der nahen Zukunft als Tatsache heraus. Der Mensch ist nie allein gewesen. Nicht jeder neu gewonnene Nachbar ist wohlgesonnen und so darf der Homo Sapiens zusätzlich gegen unbekannte Rassen antreten. Während es im Echtzeitgenre ühlich ist, zwei Kontrahenten aufeinander loszulassen, gehen die Jungs von Blizzard einen Schritt weiter. Getreu dem Motto, wo zwei sich streiten... gesellt sich eine dritte Partei hinzu. Interessant die Frage, wie sie es geschafft hahen, dieses Szenario in eine gut durchdachte Story zu verpacken. Zur Geschichte wollen wir Euch nichts verraten, nur soviel, Blizzard hat es tatsächlich geschafft. So werdet Ihr von gelegentlichen Wendungen überrascht, die ehemalige Feinde zu neuen Freunden machen oder auch umgekehrt. Neben der eigenen vertrauten Rasse warten noch die glitschigen Insektoiden, genannt Zergs,

sowie die hochentwickelten Protoss auf

ihren Feldzug. Ihr könnt zwar jede Kampagne direkt anwählen, es wird jedoch empfohlen, zuerst die Terraner zu spielen.

Eine Sache der Bedienung

Veteranen der Orc-Kriege werden sich auf Anhieb wie zu Hause fühlen. Einheiten wie Gebäude wählt Ihr mit einem Linksklick an, während die rechte Maustaste – je nach Zielobjekt – unterschiedliche Aktionen ausführt. Wählt Ihr beispielsweise einen Arheiter an, wird er entweder Rohstoffe ahhauen, Gebäude oder Fahrzeuge reparieren oder einfach zum Zielpunkt marschieren. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel, und so besitzen einige Einhei-



Der Gegner greift uns frontal mit einer massiven Streitmacht an

RAFT

im kalten All

ten Funktionen, die Ihr zunächst im unteren rechten Menü auswählen und an gewünschter Position mit Linksklick bestätigen müßt. Ein Arbeiter wird ein Transportschiff bei Rechtsklick z.B. nicht reparieren, sondern einsteigen.

Um im Kampf nicht jedem Soldaten Befehle einzeln geben zu müssen, könnt Ihr natürlich auch Gruppen mit der bewährten Rahmentechnik definieren. Diese lassen sich per Tastenbelegung markieren und jederzeit wieder aufrufen. Leider ist die Anzahl der Einheiten pro Gruppe auf 12 beschränkt.

Die Basis - Fundament für den Sieg

Vor jeder Auseinandersetzung kommt in der Regel der Aufbau der eigenen Station. Um in den Besitz der überlebenswichtigen Gebäude sowie Einheiten zu gelangen, müßt Ihr abermals Rohstoffe abbauen. Das altbekannte Gold und Holz wird in der Zukunft von Kristallen und Gas abgelöst. Auf dem Weg zur ruhmreichen und schlagkräftigen Armee ist es dann aber noch ein weiter Weg. Ähnlich den warcraftschen Farmen müßte Ihr Versorgungsdepots (bei den Terranern) errichten, um in den Genuß weiterer Einheiten zu gelangen. Arbeitskräfte werden im Hauptgebäude herangezüchtet, Kampfeinheiten entstehen in der Kaserne, dem Maschinenpark oder auf dem Flugfeld. Einige Gebäude können mit Anbauten versehen werden, die weitere Bauoptionen ermöglichen respektive Forschung in verschiedenen Bereichen zulassen. Das Aufrüsten der eigenen Truppen in Bezug



Die Protoss haben keine Chance

auf Kampfkraft und Panzerung ist ebenfalls möglich und sollte von Euch auf keinen Fall vernachlässigt werden.

Bunte Vielfalt

Wer von Euch kennt sie nicht, die Echtzeitstrategiespiele, in denen eine ausreichend große Menge eines Einheitentyps ausreicht, um den Gegner im wahrsten Sinne des Wortes zu überrollen. Die Designer von StarCraft haben beim Kreieren der Truppentypen peinlich genau darauf geachtet, daß dies zumindest im Singleplayer-Modus nicht ohne weiteres möglich ist. Situationen wie die Mammut-Tanks-Orgien aus C&C werdet Ihr hier nicht finden. Insgesamt zehn unterschiedliche Einheiten warten auf jeder Seite auf ihren Einsatz. Interessant gestaltet wurden auch zusätzlich verfügbare Optionen, die zunächst entwickelt werden müssen. Schwere Kreuzer verfügen danach über eine schwere Kanone,



Nur innerhalb des blauen Bereiches darf gebaut werden



Zwei schwere Kreuzer der Terraner bekriegen sich



Die Explosionen erfreuen das Strategenherz

Der Transporter wird schwer geschützt. An Bord befinden sich zwei sichere Panzer.





Die beiden Zerg sind in die Basis eingedrungen und haben sich eingegraben

Der Pylone wurde beim

weder Gebäude noch

Einheiten reparieren.

Die Protoss fügen der

Zergbasis schwere

Schäden zu

Gefecht schwer beschädigt.

Leider können die Protoss



Tarnmechanismus verfügen. Um das Generals Herz zu erfreuen,

Kaserne der

von den Zergs

Reschuß genommen

lich unterschiedliche Strategien und Taktiken erfordern. Menschen verfügen über durchschnittliche Bauzeiten und Kampfwerte, können bei drohender Gefahr nicht nur die Basis fluchtartig verlassen, sondern nehmen sie einfach mit. Fast alle Gebäude haben Triebwerke und können mit Leichtigkeit quer über die ganze Karte bewegt werden. Kleiner Nachteil: Sie sind sehr langsam und ohne Geleitschutz ein gefundenes Fressen für ein ausgedehntes Tontaubenschießen. Die Zergs hingegen sind genau das richtige für Naturliebhaber und Biologiestudenten. Die Insekten vermehren sich erstaunlich schnell. Gebäude und Einheiten werden nicht gebaut, sondern produzierte Arbeiter mutieren einfach

Die Terranerbasis ist stark befestigt. Mehrere Angriffen wurden abgewehrt.

Panzer können sich eingraben und verwandeln sich in ein schlagkräftiges Artillerie-Geschütz auf Kosten der Mobilität, während andere wiederum über den fast ultimativen

verfügen die drei Spezies über eigens entwickelte Charakteristika, die gänz-

mal kurz und erstrahlen im neuen Glanz. Damit dieser Vorteil nicht gar zu sehr ausufert, können

unsere ekligen Freunde nur auf einem Schleim bauen, der von Gebäuden produziert wird. Da alles bei den Zerg aus organischem Material besteht, genesen verletzte Soldaten sowie Gebäude von selbst. Ein weiteres nettes Detail ist die

Fähigkeit, sich eine Weile in den Boden

einzugraben und der Dinge auszuhar-

ren, die wohl kommen mögen. Bei

den hochtechnisierten Protoss ist abermals alles ganz anders. Sie verfügen über die stärkste Feuerkraft und besitzen einen zusätzlichen Schutz. Ein aufladbarer Energieschild muß zunächst durchdrungen werden, bevor sie Schaden erleiden. Als Ausgleich ist die Bauzeit bei ihnen am längsten und sie können Beschädigungen oder Verletzungen nicht behandeln. Ähnlich den Zerg können die Protoss nicht wahlfrei überall bauen. Zunächst müssen Pylonen errichtet werden, die in einem gewissen Radius die nötige Energie liefern. Wird ein solcher Bau während einer Schlacht vernichtet, stehen die übrigen Gebäude in dessen Einzugsbereich nur noch nutzlos da.

Computergedanken oder nur KI?

Die Künstliche Intelligenz im Genre läßt oft zu wünschen übrig. Einfallslose Manöver und Selbstmordkommandos ohne Sinn lassen den Spielspaß in ungeahnte Tiefen schwinden. Blizzards neuestes Produkt wurde von uns auch in diesem Bereich genau unter die Lupe genommen. Alles in allem ist sie solide und kann streckenweise überzeugen. Der Gegner greift von mehreren Seiten aus die heimatliche Basis an und verstärkt ggf. die heranrückenden Verbände und mixt geschickt unterschiedliche Einheiten zusammen. Oft machte es den Anschein, als würde er mit mehreren Jägern zuvor verschiedene Punkte kontrollieren, um den schwächsten zu suchen. Diese Annahme scheiterte dann jedoch



daran, daß er sich oft stark befestigten Positionen widmete. Auch bewies er Schwächen bei der Verteidigung der eigenen Gebäude. Im Gegensatz zu den Arbeitern bei Warcraft, die bei Gefahr grundsätzlich das Weite suchten, verharren sie bei StarCraft selbst unter heftigsten Beschuß an Ort und Stelle und gehen ihrer

Arbeit nach, bis sie letztend-

lich den Tod finden.



Schwere Kreuzer und Artilleriepanzer fügen den Protoss empfindliche Verluste zu



Der Zergstoßtrupp hat keine Chance und geht elendig zugrunde

Mensch gegen Mensch

Damit die zwischenmenschliche Interaktion nicht zur kurz kommt, wurde eine Multiplayeroption spendiert, die sich sehen lassen kann. Per (Null-)Modem, einem IPX-Netzwerk oder gar über das Battle.Net können Generäle aller Länder sich die Stirn bieten. Damit nicht zu schnell Langeweile aufkommt, wurden neben dem üblichen Metzelmodus weitere spendiert. So dürft Ihr Euch dann in Teams bekriegen, fleißig Allianzen schmieden, aber auch dem üblen Kontrahenten die Flagge stehlen. Zusätzlich gibt es speziell im Battle.Net eine Rangliste, die Eure Fähigkeiten im Vergleich zum Rest der Welt zeigt. Der Gerechtigkeit willen, wurde ein spezielles Einstufungsverfahren entwickelt. Für jede gewonnene Schlacht gibt es Punkte, entsprechend steigt ihr in der Liste auf. Die zu vergebenden Punkte sind abhängig von der Einstufung Eures Gegners. Wie schon zu Diablos Zeiten, gelangt Ihr zunächst in einem Chat-Kanal, Dort können Herausforderungen ausgesprochen oder angenommen und zwischen den Schlachten zum gemütlichen Plausch eingeladen werden. Wie bekannt, gibt es öffentliche Spiele oder passwortgeschützte Rangeleien.

Zu guter Letzt

Wer die Kampagnen durchgespielt hat, kann sich zusätzlich noch an diversen Einzelmissionen versuchen, Erfahrende Strategen, die das Gebotene hinter sich haben und neue Herausforderungen suchen, werden sicherlich bald frischen Nachschub erwarten dürfen. Neben den bereits angekündigten Zusatzmissionen, an denen bereits auf offizieller Seite gearbeitet wird, kann das Internet demnächst schon ein schier unerschöpflicher Pool an Szenarios sein. Wie schon bei Warcraft 2 wurde ein Editor beigelegt, der den Vorgänger an Optionsvielfalt noch übertrifft. Grafisch befindet sich StarCraft nicht auf der Höhe der Zeit, die detaillierten Gebäude und Einheiten sind dennoch etwas fürs Auge und erschaffen in Verbindung mit der gelungenen Soundkulisse eine dichte Atmosphäre.



TEST



Der Beginn einer großen Offensive



Die Protoss bauen am längsten



StarCraft hat es mir nicht leichtgemacht. Nach der langen Entwicklungszeit war meine Erwartungshaltung gerade bei einem Blizzard-Werk besonders hoch. Anfangs folgte die Ernüchterung. Missionsdesign und Handling erinnern nur allzu sehr an das gute alte Warcraft. Die Künstliche Intelligenz schaffte es, mich mehrmals zum Lachen zu bringen. Aber nach spätestens der sechsten Mission begann ich, in den Sog der Story und in das geniale Missiondeisgn zu versinken. Gerade die Upgrade-Optionen und die verschiedenen Charakteristika der einzelnen Rassen haben es mir angetan. Jede benötigt

komplett eigene Strategien. Was andere nur versprechen ist Blizzard ohne Einschränkung gelungen. Die Rangliste im Battlenet motiviert immer wieder eine Runde zu spielen. Weder grafisch noch in der Funktionalität bietet StarCraft Neues und dennoch gehört es zu den besten Strategiespielen im Genre. Zur Zeit ist es mein Favorit und ich freue mich auf die kommenden Schlachten im BNet. Alle Leute greift zu!

NameStarcraft Genre ... Echtzeitstrategie HerstellerBlizzard/CuC Schwierigkeitmittel Preisca. 100 Mark Spieler1-8 Steuerung .Maus, Tastatur Spiel Deutsch AnleitungDeutsch Multiplayer ja

Mindestanforderung P100, BMB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA Empfohlen P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

Spielspaß

DEADLOCK II -

Die Eroberung

Völker hört die Signale: Wer schnappt sich den Planeten?



Die Forschung und ihre Nebenwege



Die hohe Kunst der Diplomatie



Eine blühende Kolonie

un geht das Rennen um den letzten schönen blauen Planeten in die zweite Runde. Wieder geht es um die Wurst, schon deshalb, weil der anvisierte jungfräuliche Erdball zahlreiche Artefakte enthält, die "Schreine" einer ausgestorbenen Alienrasse. Einmal erobert, verhelfen sie zu Wohlbefinden durch kulturelle Inspiration und gesteigerter Forschungsleistung. Wie in anderen Kolonisierungsspielen, landet unsereins mit einem Schiff in einer der Provinzen der unerforschten Welt, Startpunkt einer hoffnungsvollen Kolonie. Ist genug Wohnraum vorhanden, vermehrt sich die Bevölkerung schnell und steht als Arbeitskraft zur Verfügung. Deshalb ist es das erste Bestreben des jungen Koloniekommandanten, gleichmäßig Häuser, Kraftwerke, Farmen, Minen und Fabriken zu errichten. Die dazu notwendigen Finanzen erhält die Staatskasse aus Steuern und später aus dem Handel mit freundlich gesinnten Nachbarn. Eine reiche Palette an Gebäudetypen läßt die Siedlung weiter florieren: Universitäten treiben die Forschung voran, Kulturzentren und Krankenhäuser bessern die Laune der Bevölkerung auf, wenn sie durch Überpopulation, Wohnungsnot oder zu hobe Steuerlast in rebellionsgefährdete Bereiche absinkt - und für den "Ernstfall" gibt es Militärfabriken, Geschütztürme, Flugplätze etc. Kaum ist die heimische Industrie hinreichend entwickelt, sollte ein neuer Kolonisator gebaut wer-

den – ein behäbiges Fahrzeug mit einer nicht zu unterschätzenden Eigenschaft: Es kann Kolonien errichten (das dachten wir uns schon) und damit eine weitere Provinz in Besitz nehmen. Vielleicht befindet sich dort ja schon einer der geheimnisvollen Schreine? Mit der Zeit nimmt die Anzahl der verwalteren Kolonien natürlich zu. Hier zeigt sich das komplexe, aber erfreulich überschaubare Koloniemanagement als große Hilfe. Innerhalb einer Provinz lassen sich mühelos

Arbeitskräfte zuweisen,
und zwischen den
Ansiedlungen können
wir Güter und Personal austauschen, was
allerdings schmerzhaft
viel Geld kostet, deshalb ist eine Grundversorgung an Nahrung und
Baumaterial immer sinn-

voll. Auf das Gedeihen der Kolonie werden auch die Nachbarn schnell aufmerksam, da lassen die Kommentare nicht lange auf sich warten. Je nach der geographisch-strategischen Position, dem Entwicklungsstand und dem speziellen Naturell der Aliens, fallen diese dann entsprechen freundlich oder unangenehm aus. Manche loben das Geschick des Kolonieleiters und bieten Freundschaftsverträge an, andere stellen hochmütige Forderungen oder stoßen barsche Drohungen aus. Hier öffnet sich



Und so sieht der Planet von oben aus

TEST

SHRINE WARS

des Weltraums



Bei den anderen sieht es ähnlich aus

Schon quasseln die ersten ihre Texte...



Offerten berücksichtigt werden will, sondern auch das Verhältnis der Parteien untereinander. So kann ein wohlmeinend abgeschlossener Forschungsvertrag mit einem Nachbarn zu einer überraschenden Konfrontation mit einem anderen führen, falls sich die beiden nicht grün sind. Deswegen und für den Fall der Fälle darf die Wissenschaft nicht vernachlässigt werden: Der vergleichsweise riesige Forschungsbaum hält so manche trickreiche Technologie bereit. Was hebt Deadlock II von anderen Spielen der Weltraumkolonisierungsbranche ab? Die SimCity-artigen Fliesenlegerbaustellen sicher nicht. Auch nicht die behäbige Rundenspielweise, die bei der angebotenen Komplexität allerdings wieder einmal ihre Vorzüge ausspielt. Die Grafik kann mit den angesagten Echtzeitstrategicals ebenfalls nicht

konkurrieren. Der erste, augenfällige Vorzug des Spiels ist die unterhaltsame Präsentation: Alle Meldungen, vom Kolonieassistenten, dem listigen Schwarzhändler oder den verschiedensten Nachbar-Aliens, laufen als komplett vertonte und animierte Sequenzen ab. Durch die unterschiedlichen Texte und das passende Verhalten tragen diese Gespräche sehr zum Spielspaß und zur Atmosphäre bei. Die andere bemerkenswerte Eigenschaft ist die hohe Übersichtlichkeit trotz der großen Anzahl von Funktionen und Details. Auch an eine Multiplayerausstattung wurde gedacht, wobei Computerspieler die Rolle von einzelnen Opponenten einnehmen können. fe



Auch die Ozeane können besiedelt werden



Die Uva Mosk, meine vierarmigen Untertanen



Die Online-Hilfe redet mit Engelszungen



GUT

In kurzen Worten: Das Spiel stellt keinen Durchbruch im Stretegigenre dar, es bietet eigentlich nichts Neues, sondern sollide Hausmannskost, wenn auch in einer richtig guten Ausführung. So ein gutes und übersichtliches Koloniemanagement wünsche ich mir auch für manche andere Genrevertreter. Deadlock II eignet sich sehr gut für Einsteiger, aber auch für Sciff-Fans, die geme in Ruhe vor sich hin siedeln wollen. Ihr könnt Euch dabei auf ganz verschiedene Strategien verlegen. Diplomatie, Forschung oder Militär betonen. Das Wirtschaftsmodell ist erfreullich schlüssig und logisch. Richtig anheimelnd wird's aber erst durch die

Präsentation im Spielgeschehen. Trotz des eher antiquierten Aussehens der Städte und Einheiten, machen die Gesprächstrickfilmchen den besonderen Reiz aus: Die Alienmännchen erinnern mich immer wieder an die Augsburger Puppenkiste, manche von ihnen sind einfach herzig. Da führt man doch gerne Verhandlungen, um noch mehr von den launig-launischen Sprüchen der Knuddel-Aliens abzukriegen. Name ... Deadlock II - ... Shrine Wars
Genre ... Strategie
Hersteller ... Accolade
Schwierigkeit ... einstellbar
Preis ... ca. 90 Mark
Spieler ... bīs 7
Steuerung Maus, Keyboard
Besonderheiten Spiel Deutsch
Anleitung ... Deutsch
Multīplayer ja

Mindestanforderung P 60, 16 Mb RAM, 60 Mb HD, 2xCD, 1 Mb SVGA-Grafik Empfohlen P 100, 16 Mb RAM, 8x CD

73%71%

John Sinclair -VILAT

Das Grauen

Endlich aus der Gruft entstiegen: Das Spiel zur Pulp-Romanserie. **Nach Perry** Rhodan die zweite deutsche Umsetzung von Groschenromanen



Die grauenvolle fette Frau kann nur mit speziellen Tricks bekämpft werden



John, hör' auf die Warnung!

ier ist er. Endlich, möchte man ausrufen, denn John Sinclair ist nicht nur einfacher Detektiv bei Scotland Yard, sondern auch professioneller Geisterjäger und der Held von über eintausend Romanbeften. Man munkelt sogar, er sei die Reinkarnation verschiedener Lichtgestalten quer durch die Geschichte. Welches Schicksal ihn zu diesem ausgefallenen Beruf geführt

hat - wir wissen es nicht. Wir können nur hoffen, daß die multimediale Umsetzung dieses ewigen Kampfes des Lichts gegen die Dunkelheit in der vorliegenden Form die Sache etwas aufklären kann. Diesmal baben wir ja die einmalige Gelegenheit, nicht nur passiv, wie anhand der Romane oder der TV-Verfilmung, sondern aktiv mit Maus und Keyboard am Geschehen teilzunehmen. Die Geschichte beginnt in einem abgelegenen Kloster, irgendwo im verschlafenen

Deutschland, wo das Böse gern im Verborgenen brütet. John wird gerufen, als dort schreckliche Dinge geschehen und die Toten aus ihren Gräbern kommen. Wir nebmen also den treuen Begleiter Suko mit und fahren eilig in die Eifel. Suko, der Chinese ohne Nachname, ist nicht nur mit bedeutenden Körperkräften gesegnet, sondern besitzt auch die Dämonenpeitsche, eine schreckliche Waffe gegen die Kreaturen der Nacht. Alle im Kloster Angetroffenen werden zunächst genauestens befragt, danach das klösterliche Anwesen einer intensiven Durchsucbung unterzogen, die auch mehrere Gegenstände zutage fördert. Wir stecken alles ein, man weiß ja nie, wozu man einen Schlüssel oder ein Brecheisen brauchen kann. Sobald wir genügend Informationen und Hilfsmittel gesammelt baben, ist es uns möglich, den wandelnden Skeletten gegenüberzutreten, um ein gebeimnisvolles Buch zu erhalten. Unsere Beretta leistet uns dabei wertvolle Dienste.



So kennen wir ihn: Geisterjäger John Sinclair

Auch im heimatlichen London mehren sich die Zeichen, daß die Mächte der Finsternis Übles im Sinn haben. Zum Zwecke der Aufklärung solcher Umtriebe besuchen wir den Jahrmarkt "Centennial Fair". Diesmal werden wir nicht von Suko, sondern von unserem alten Freund Bill Conolly begleitet. Der porschefahrende Journalist ist Besitzer der goldenen Pistole, sie versprüht den Todesnebel, aber wird ihm das etwas nützen? Auf dem Jahrmarkt sehen wir uns alle Buden genau an. damit uns keine Absurdität entgeht. Zuletzt besuchen wir die Freaksbow, werden dort in Halluzinationen verwickelt und machen in



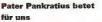
Neulich nachmittags in Ägypten

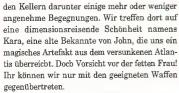
TACKS

kehrt zurück



Auf dem Weg zu neuen Abenteuern





Sogar in die brodelnde Metropole New York hat das Grauen Einzug gehalten. Wir müssen uns, wiederum begleitet vom treuen Suko, in die Abwässerkanäle der Millionenstadt hinabwagen. Dort fallen natürlich sofort die Ghoule über uns



Jetzt lassen wir den Knochenmann an unserer Beretta schnuppern

her. Also die Beretta gezückt, deren legendäre Silberkugelmunition unter den schleimig-grünen Gestalten gründlich aufräumt, zumindest beim zweiten Treffer. Ist das Magazin leer, dann sollten wir schleunigst zur nicht minder legendären Geisterpeitsche aus Dämonenhaut greifen, um unsere Mission fortsetzen zu können. Denn am Ende eines dieser schlammigen Kanāle liegt ein Toter, bei dem wir ein wichtiges Schlüsselbund finden...

Selbst ins geschichtsträchtige Ägypten führt die Reise des Heilsbringers von Scotland Yard. Doch bevor wir die Chance haben unsere Vorstellungen von Mumien und Grabzauber umzusetzen, haben wir uns erstmal mit arabischen Ladenbesitzern und Omnibusfahrern herumzuschlagen... Mit den Mitteln des Geistes und einer ruhigen Hand sollte es Euch möglich sein, alle vier Teile des Sinclair-Abenteuers zu bestehen. Immer aber sollte man die abstruse Geisterwelt aus der Feder von Kultautor Jason Dark alias Helmut Rellergerd im Hinterkopf bebalten, um auf die richtige Spur der Verwendung von magischen Gegenständen oder auch profaneren Werkzeugen zu kommen. Das soll nicht heißen, daß jemand, der nicht sämtliche Sinclair-Hefte auswendig herbeten kann, keine Chance hätte. Man muß sich nur in die spezielle Vorstellungswelt hineinversetzen. Dazu muß man nicht wissen, daß Sinclair eine Wiedergeburt des Kreuzritters und Gründers des Templerordens, Hector de Valois ist, der nun als silbernes Skelett in der Kathedrale der Angst in Alet-les-Bains liegt. Obwohl Hector immer wieder als Geist in die Gegenwart zurückkehrt, da er einst mit einem Würgeeisen getötet worden war. Zudem wurde er durch die Kraft der Bundeslade in eine flüssige Masse



Das inventory enthält heute vor allem Geld



Beichtstühle verbergen so manches Geheimnis



Unsere Anwesenheit bleibt nicht unbemerkt



Die Zauberin Kara sagt John wo's langgeht







Der Jahrmarkt, Ort neuer Geisterjagden

Mit der Dämonenpeitsche gegen Ghoule



Bones...



und Scully...

verwandelt, als er John Sinclair das Leben rettete. Dieser ist ja bekanntlich der Erbe des Kreuzes und der Sohn des Lichts, und hat nicht nur als Hector de Valois, sondern ebenso als König Salomo und als Richard Löwenherz je eines seiner vorigen Leben gelebt. Aber auch in Unkenntnis dieser grundsätzlichen Fakten des Sinclair-Universums kann "Evil Attacks" eine Menge Spaß machen. Die Grafik ist zwar trotz Hardwarebeschleunigung nicht gerade Weltspitze, liefert aber atmosphärische Bilder und teilweise erschreckende Kamerafahrten. Die Shooter-Elemente dagegen - hm, wie sag' ich's - heben den Trash-Faktor schon beträchtlich. Nicht nur, daß sie eigentlich nicht 3D, sondern zweidimensional sind - man bewegt sich auf der

Ebene in einem mäßig komplexen Irrgarten, von allen Seiten nähern sich Skelette, Ghoule oder andere Monströsitäten. Außerdem man hat alle Hände voll zu tun, trotz der eher langsamen Grafik-Engine alle Kurven zu schafen und sich rechtzeitig um Zeitlupentempo umzudrehen, um die Angreifer auch

zu erwischen. Besonderen Spaß verursachen auch die zweidimensionalen Objekte wie Grab-

steine und Bäume, die im geeigneten Winkel zu Nichts zusammenklappen, um bei der nächsten Bewegung wieder zu voller Größe aufzuploppen. Wir haben aber nicht wirklich einen Shooter von id-Software-Niveau erwartet. schließlich sind diese Teile nur unterhaltsame Dreingabe eines reinrassigen Adventures. in dem ansonsten das bewährte "benutzedieses-mit-jenem-Modell" vorherrscht. Zusatzspaß - hier wird außerdem das rückhaltlose Bekenntnis der Entwickler zum Trash-Kult offenbar - bringen die eingestreuten Minispielchen. Schon im Hauptmenü bietet sich die Möglichkeit, eine Knochenmannvariante des Ur-Games Pong ("Bones") und eine Schädelund-Grabstein-Version des nicht minder archaischen Breakout ("Scully"!) zu spielen. Und seht Euch mal auf dem Jahrmarkt um. Ihr werdet Dinge finden, die man sonst nur bei Monty

Python vermutet hätte.



Vier Spuren führen zum dunklen Geheimnis



Sicher, auch hier werden keine rendergrafischen Meilensteine gesetzt, und die Shooterparts sind eher erheiternd als beeindruckend. Aber das stört in diesem speziellen Zusammenhang auch überhaupt nicht. Schließlich muß die Spielumsetzung dem Trash-Niveau der Vorlage gerecht werden. Ich stelle es mir sogar recht schwer vor, aus so einem skurrilen Stoff ein vernünftiges Spiel zu basteln. Immerhin wurden Themen aus mehreren Öriginalromanen verwendet und in ein stilsicheres Adventure umgebaut, das nicht nur für echte Gruselfans, sondern auch für alle anderen mit einem Sinn für skurrilen Humor zugänglich ist.

Die Rätsel sind teilweise durchaus knacklg, die eingestreuten Shooter-Teille schön trashig und teilweise zum Brüllen komisch, etwa wenn Ghoule und Skelette auf einen zuwackeln und erst nach energischem Schießen von ihrer Absicht ablassen. Der Jahrmarkt mit seinen kleinen Zwischenspielchen und der Palmtop im Spielmenü ermöglichen noch etwas Entspannung zwischendurch...

| NameJohn Sinclair - |
|----------------------|
| Evil Attacks |
| GenreGruseladventure |
| HerstellerBitlab |
| Schwierigkeitmittel |
| Preis80 Mark |
| Spieler1 |
| SteuerungMaus, |
| Keyboard |
| Besonderheiten |
| Spieldeutsch |
| Anleitungdeutsch |
| Multiplayer |
| |

| Mindestanforderung |
|--|
| P 100, 16 Mb RAM, 250 Mb HD, 4x CD, 1 Mb SVGA-Grafik |
| Empfohlen |
| P 166, 32 Mb RAM, 390 Mb HD, 8x CD, 2 Mb Grafik |
| Grafik 69% |
| Sound |
| Spielspaß |
| Solo Multi |
| 0/ |
| 1 |
| /UT == /U |

GOLF 98 EDITION

rst in der letzten Ausgabe hat "The Golf Pro" gezeigt, wie eine Simulation des bedächtigen Rasensports aussehen muß: Innovativ, interaktiv, grafisch ansprechend und durchdacht im

Design. Direkte Konkurrenz kommt diesen Monat aus dem Hause Microsoft, das weiter an seinem Image als kompetente Spieleschmiede bastelt. Die Amerikaner setzen bei ihrem Golftitel auf Quantität. Auf vier verschiedenen Kursen sind ganze 63 Löcher mit den weißen Bällchen zu füllen, dabei könn Ihr Euch vier möglicher Schwungtypen bedienen. Altbekannt sind die Doppel-

und Dreifachklickvariante, zusätzlich wird ein "natürlicher" Modus geboten, bei dem der Schwung via Mausbewegung simuliert wird. Der Schlag wird allerdings nicht wie in Empires Referenzprodukt in Echtzeit ausgeführt. Für Leute mit schwachem Reaktionsvermögen gibt es noch eine Simulations-Variante, bei der der Schlag aus den Einstellungen errechnet wird. Vor dem ersten Abschlag zeigt ein Kameraflug

über das Gelände individuelle Tücken, eine Sprachausgabe gibt taktischen. Eines Leider fehlt aber eine Karte, die während des Spiels für Übersicht sorgen würde. Habt Ihr den Ball erfolgreich auf dem Grün plaziert, hilft neben dem Gitternetz ein Kommentator, Bodenstruktur und Gefälle richtig einzuschätzen. Alle gängigen Golfspieloptionen sind ent-

halten und über die saubere Menüführung einfach zu handhaben. Die große Stärke des Spiels ist der Multiplayer-Modus. Turniere können mämlich auch international problemlos über die Internet Gaming Zone ausgetragen werden. sf



GUT

Microsoft revolutioniert mit seiner 98er Edition sicher nicht das Golfspielgenre, in jedem Fall ist der

Titel aber sein Geld wert. Die Grafik ist hübsch, aber nicht genlal, die Kommentare sind brauchbar, aber manchmal nervend. Die Möglichkeit aus vier Schwüngen zu wählen, verspricht zunächst Abwechslung, dennoch greift man nech kurzem Probieren auf die Klickvariante zurück. Ein echtes Highlight ist dafür die Möglichkeit, gegen den Rest der Welt anzutreten.

Name ... Golf 98 Edition
Genre: ... Golfsimulation
Hersteller: ... Microsoft
Preis ... 100 Mark
Multiplayer ... Internet,
... IPX, Modem

Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA

Grafik80% Sound65% Spielspaß

Solo

83%



Hilfreich: Das jeweilige Einführungsvideo zeigt, wie Möglichkeiten, Bunker und hohes Gras umgangen werden können



UTWARS

Microsoft trifft auf die Starship Troopers



Platsch! Wieder hat es einen Gegner zerrissen.

ls in ferner Zukunft die Ressourcenknappheit auf der Erde überhand nimmt, ist die Menschheit gezwungen, die Kolonisierung fremder Planeten voranzutreiben. Immer noch in dem irrigen Glauben, allein in diesem Universum zu sein, besiedelte man schließlich einige Welten. Dabei wird eine außerirdische Lebensform aufgeschreckt, die auf Erdlinge anscheinend besonders allergisch reagiert. Diese bis dato unbekannte Rasse attackiert prompt einige Außenposten, darunter auch einen Militärstützpunkt auf Mikhal's World, Mit Mühe und Not kann der Spieler dem Massaker entkommen und schließt sich daraufhin einer Eliteeinheit, "Dreadnauts" genannt, an, um es den Aliens heimzuzahlen... Soweit die Storyline von "Outwars", die sich im Kampagnenmodus unter anderem durch Videoseguenzen zwischen den Szenarien weiter entwickelt.

Nach dem Start des Programms müßt Ihr Euch

erst einmal entscheiden, ob Ihr die bevorstehenden Einsätze als Mann oder Frau bestreitet. Für den unerschrockenen Soldaten stehen dann neben der Kampagne verschiedene Einzelmissionen zur Auswahl. Hinter dem Menüpunkt "Gruppenmanöver" verbergen sich des weiteren die Optionen für Multiplayer-Partien unterschiedlichster Couleur (namentlich Capture The Flag, Assassin, Smear The Cyborg. Free For All und Team War),

an denen bis zu acht Spieler teilnehmen können. Vor Beginn eines Einzelspieler-Einsatzes erhaltet Ihr ein Missionbriefing sowie die Gelegenheit.



Schönheiten sind sie nicht gerade, die außerirdischen Agressoren

Euren Schutzanzug und die Waffen auszuwählen, Obendrein seid Ihr mit einem aus diversen Ego-Shootern bekannten Jet-Pack oder auch Gleitflügeln ausgestattet, die sich im Spielverlauf als unverzichtbare Hilfsmittel bei der Überwindung von größeren Entfernungen oder beachtlichen Höhenunterschieden entpuppen. Bei manchen Aufgaben dürft Ihr darüber hinaus ein weiteres Mitglied Eures Corps rekrutieren, dem Ihr dann während des Geschehens Befehle erteilen könnt, die dieser auch bereitwillig ausführt.

In der Kampagne gilt es, ein breit gefächertes Spektrum von Missionen zu erfüllen. Den Schauplatz könnt Ihr dabei aus der Ich-Perspektive oder aus verschiedenen Third-Person-Ansichten betrachten. Für den Waffenfetischisten hält "Outwars" zudem ein zufriedenstellendes Angebot an Schießprügeln, Raketen, Granaten und Minen bereit, mit denen er sich der garstigen Außerirdischen erwehren kann. Davon abgesehen, bringt das Auflesen diverser Goodies beispielsweise Eure Gesundheit sowie den Munitionsvorrat wieder auf Vordermann.



Alarm! Die fiesen Aliens sind im Anmarsch und uns zumindest zahlenmäßig überlegen

Chris Peller

In "Outwars" stecken wirklich nette Ideen, wie beispielsweise der Teamkamerad, der Euch in manchen Missionen hilfreich zur Seite steht und obendrein hermkommandient werden kann. Zudem haben die Programmierer an viele sinnvolle Features wie eine Automap oder die verschiedenen Kameraperspektiven gedacht. Auch die ziemlich abwechslungsreichen Aufgabenstellungen lassen keine Langeweile aufkommen und bieten weitaus mehr, als die pure Vernichtung der außerirdischen Feinde. Die musikalische Untermalung kann man

ebenfalls nur als gelungen bezeichnen. Die wenig verführerische optische Präsentation vereiteit allerdings, daß Ich mich für dieses Produkt letztendlich begeistern kann. Greuliche Bitmap-Grafiken beleidigen meine Augen nahezu, und auch das Leveldesign ist alles andere als eine Offenbarung. Was die Entwickler da abgeliefert haben, ist nicht mehr zeitgemäß, und selbst eine 3D-Beschieunigerkarte kann da nichts mehr retten. Schade, Chance vertan. Name Genre Action
Hersteller SingleTrac/
. Microsoft
Schwierigkeit einstellbar
Preis zirka 100 Mark
Spieler 1 - 8
Steuerung Tastatur, Maus,
Joystick
Besonderheiten CD-Audio,
. 3Dfx
Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch
Multiplayer ja

MICRO MACHINES V3



Käse sei Dank: Mit Vollgas nehmen wir das korngesunde Hindernis

S eit sechs Jahren treiben die witzigen Minis bereits ihr Unwesen auf allen größeren Spielekonsolen, schon vor gut einem Jahr ist der dritte Teil der Reibe auf der Playstation erschienen. Was aber würde sich besser für ein kurzweiliges und schadenfrohes Rennen mit bis zu acht Leuten eignen, als ein paar aufgemotzte Netzwerkrechner mit 3Dfx und einem halben Dutzend Gamepads? Naja, ganz so schlimm ist es dann doch nicht, denn bis zu sechs Leute können sich an nur einem PC versammeln, um mit den Winzlingen ihre Runden zu drehen.

Insgesamt 32 verschiedene Fahrzeuge, vom Rennwagen über den Tieflader bis zum Motorboot, finden auf den unzähligen Kursen Verwendung. Gefahren wird aber nicht über gewöhnliche Strecken, sondern auf allem, was Haus und Garten zu bieten haben. So schippert Ihr zwischen Seerosen und Plastikfröschen über den Zierteich, umrundet auf dem Billardtisch Kugeln und Dollarbündel oder benutzt in der Küche ein Stück Käse als Rampe, um über eine Cornflakes-

schachtel zu springen. Das Ziel im Multiplayerwie im Solomodus ist – ganz klar – als Erster die Ziellinie zu passieren. Um die hartnäckigen Konkurrenten hinter Euch zu lassen, dürft Ihr auch zu unfairen Mitteln greifen. Verstreute Power-Ups erlauben den Einsatz von Minen, Schutzschilden oder der gefürchteten Greifzange, mit der Ihr Gegner vor Euch packt und sie nach hinten befördert. Effektiv wie gemein sind auch kleine Rempler, mit denen Ihr den Konkurren-

ten über die Tischkante schubst. Wer nämlich zu lange vom Kurs abkommt oder gar das Spielfeld völlig verläßt, verpufft in einer kleinen Explosion und erscheint erst wieder nach kurzer Zwangspause auf dem Kurs. Die isometrische Kameraperspektive, die dem Geschehen folgt, sorgt meist für ausreichend Überblick. Dennoch solltet Ihr anfangs unbekannte Kurse nicht zu rasant angehen, um nicht durch mißlungene Sprünge oder einen Absturz auf den Küchen-

Neben einer ganzen Reihe Mehrspieleroptionen werden auch dem Solisten einige verschiedene Spielmodi geboten. Ein kommentiertes Training führt in die Steuerung ein, beim Zeitfahren stellt Ihr Rundenrekorde auf und im Kopf-anskopf-Rennen gewinnt Ihr Punkte, indem Ihr Eurem Gegner derart davonzieht, daß dieser vom Bildschirm verschwindet. Im gewöhnlichen Rennmodus wird in drei Schwierigkeitsgraden gegen vier CPU-Fahrer angetreten. Um die jeweils folgende Strecke zu spielen, müßt Ihr in drei Runden mindestens auf Platz Zwei landen, andernfalls verabschiedet sich eines von drei Bildschirmleben.

boden Zeit zu verlieren.

Eine halbe Million Playstation-Spieler können nicht irren...



Karotten und Erbsen weisen den Weg über die Tischdecke



Laßt Euch von niemandem in die Zange nehmen



GUT

Danke, Ihr guten Programmierer von Codemasters! Endlich macht sich eine Firma mal wirklich Mühe bei der
Konvertierung ihrer Konsolentitel und liefert nicht zweitklassigen
Schrott aus den firmeneigenen Archiven ab. Nicht nur, daß Micro
Machines genauso gut spielbar ist wie auf der Playstation, die
Grafik sieht 3D-beschleunigt auch noch ein ganzes Stück schnuckliger aus. Aber so herrlich ideenreich, witzig und detailliert die
Kurse auch gestaltet sind, im Single-Player-Modus verliert die eher
simple Rennkost doch für hartgesottene Spieler relativ schnell an
Reiz, Für Gelegenheitsspieler und für Zwischendurch macht es

zwar immer wieder mal Spaß, dauerhafte Freude hat an dem Titel aber nur der, der genügend Leute zu einem Wettbewerb vor seinem Bildschirm versammeln kann. Als jugendfreier Multiplayerspaß kann das Spiel nämlich beinahe mit den indizierten Ego-Shootern mithalten und macht dabei auf unblutige Weise selbst eingefleischten Computermuffeln Freude.

Name . . . Micro Machines Genre . . . Geschicklichkeits-. . . .spiel Hersteller . . . Codemasters Schwierigkeit . . . einstellbar80 Mark Preis .. Spieler1 - 8 Steuerung Tastatur, Joystick .3Dfx Besonderheitendeutsch Spiel Anleitungdeutsch Multiplayer . .an einem PC

ines Mindestanforderung
...V3 P166, 16 MB RAM, 4x CD,
keits- 2 MB SVGA
spiel Empfohlen
sters P133, 30-be-eschleunigte Grafikkarte
stlibar (30fx, PowerVR, S3)

EMERGENCY

Erdbeben, Flugzeugabstürze, Wirbelstürme – eine Katastrophe nach der anderen



Bisher gab es nur Verletzte

Wer von Euch hat als Kind davon geträumt, Feuerwehrmann, Polizist oder Sanitäter zu werden, zu retten und zu helfen? Und wurde von einem grausamen Schicksal dazu gezwungen, Bankangestellter, Gymnasiallehrer oder Rockmusiker zu werden? Oder hat eine solche Karriere direkt vor Augen? Hier kommt die Lösung: TopWare ermöglicht uns das verantwortungsbewußte Abwickeln von Katastrophen aller Art, vom Motorradunfall bis zum durchgedrehten Atomkraftwerk. Dabei haben wir die ganze Palette der Katastrophenschutzhelfer und ihrer Fahrzeuge zur Verfügung. Jede Mission, die komplett gelöst werden muß, damit es weiter geht, startet mit einem kleinen Katastrophenfilm und einem Missionsbriefing, in dem erklärt wird, welche Komponenten der Auftrag enthält - Identifizierung, Sofortbehandlung und Abtransport der Verletzten, Sichern der Unfallstelle und Umleiten des



dargestellt, Häuser werden beim Betreten "durchsichtig" so daß eventuell darin liegende



Die Einsatzzentrale mit Fahrzeugpark



Ein harmloser Unfall im Kernkraftwerk

Opfer geborgen werden können. Die Abfolge der Einsatzbefehle ist wichtig, z.B. um Folgeunfälle, Aufruhr oder neue Verletzte zu vermeiden. Mit einiger Übung werdet Ihr auch herausfinden, was und in welcher Reihenfolge Ihr tun müßt, um die Mission zu bestehen, da Euer Spielraum nicht sehr groß ist. Via Modem oder Netzwerk können sich zwei Spieler auch die Katastrophenhilfe teilen.



Auch Kleinigkeiten wollen beachtet werden

g F S U

NAJA

Ich kann mir vorstellen, daß manch einer gerne in die Rolle eines Retters im Stil des Vorsbendkatestrophenfernsehens schlüpfen möchte, anstat immer nur Parzer und Raumschiffe durch die Kampagnen zu dirigieren. Leider wird aber selbst der Interessierte mit dem relativ starren Misslonsdesign und der mäßigen Langzeitmotivetion zu kämpfen haben. Da droht schnell die Langeweile zum Spielgefährten zu werden. Es ist ja anerkennenswert, daß Entwickler auch einmal politisch korrekte Echtzeitstrategie herstellen wollen, und die Story vom Katstztropheneinsatz ist aus unzähligen Filmen als Garant für Spannung

und Unterhaltung bekannt. Egal, ob es sich um eine militärische oder zivile Echtzeitsimulation handelt, der Unterhaltungswert muß stimmen. Von der Art der Präsentation und des Spielablaufs erinnert Emergency eher an das düstere Kapitel deutscher Wirtschaftssimulationen, die ebenfalls nur den Zähesten unter den Spielern so etwas wie Vergnügen oder Befriedigung verschaffen konnten.

| NameEmergency |
|-------------------------|
| GenreKatastrophen- |
| simulation |
| HerstellerSixteen Tons/ |
| TopWare |
| Schwierigkeiteinfach |
| Spielerbis 2 |
| Besonderheiten |
| Spieldeutsch |
| Anleitungdeutsch |
| Multiplayer Modem . IPX |

MONSTER TRUCK MADNES

Wie unterschiedlich die amerikanische Lebensart doch im Vergleich zu unserer ist, zeigt sich besonders an den Sportarten, denen jenseits des großen Teichs gehuldigt wird. Kraftmeierei und rohe Gewalt stehen ganz oben in der

Gunst der Zuschauer, und wo ließe sich beides so schön vereinen wie im "Motorsport"? So füllen in den USA haarsträubende Wettbewerbe um PS-strotzende Trucks mit überdimensionierten Reifen ganze Arenen und mancher Privatmann setzt sich auch gerne selbst mal ans Steuer einer kleineren Straßenausgabe.



In einem von 20 Trucks dürft Ihr im Nachfolger zu Monster Truck Madness gegen maximal sieben Gegner über Feldwege und Schotterstraßen pflügen und dabei alles plätten, was Euch vor den Kühler kommt. Der Sinn des Rennens ist es jedoch nicht, größere Flurschäden als die Bundeswehr anzurichten, sondern als Erster die Ziellinie zu passieren. Elf verschiedene Kurse führen quer durch Farmland und Wüsten, über Hügel und tropische Inseln und sogar durch einen Friedhof. Dabei ist die Grafik, zumindest ohne 3D-Karte, nicht besonders hübsch, dafür gestal-

tet sich die Umgebung vollkommen offen. Das bedeutet, Ihr dürft beliebig vom Weg abkommen, Zäune und Strommasten umlegen, durch Tümpel tuckern oder Abkürzungen über steile Abhänge nehmen. Alle Kurse und Fahrzeuge sind frei

wählbar, ebenso die Wetterbedingungen, die von strahlend blauem Himmel bis zum trüben Schneechaos reichen. Und da sich die ganzen Halogenstrahler nicht nur aus ästhetischen Gründen an Eurer Stoßstange befinden, dürft Ihr zusätzlich bestimmen, ob Ihr am Tag oder in der Nacht Eure Runden dreht. Ein

Simulationsbildschirm erlaubt individuelle Einstellungen am gewählten Truck. Neben der Übersetzung, die über Geschwindigkeit im Verhältnis zur Beschleunigung entscheidet, läßt sich auch die Stärke des Reifenprofils bestimmen. So unverwundbar das riesige Gefährt auch scheint, kleinere Schäden sind dennoch an der Tagesordnung. Ungeschickte Lenkbewegungen führen schon mal dazu, daß Ihr umkippt und auf dem Dach zum Liegen kommt. Netterweise werden Unfälle nur mit einer leicht verbeulten Karosserie bestraft, die Fahreigenschaften selbst werden nicht beeinflußt. Besondere Schadenfreude verspricht natürlich ein Rennen gegen menschliche Konkurrenz. Über LAN oder Internet dürft Ihr bis zu acht Mitspielern in speziellen Multiplayer-Arenen Dellen im Kotflügel und Kratzer im Lack zufügen.





Wo geht's weiter? Die zuschaltbare Karte dient Eurer Orientierung.



Nur drei der vielen Kameraperspektiven sind ausreichend übersichtlich. Dies ist keine davon...



GEHT SO

Anfangs ist es ja ganz spaßig, mit dem monströsen Gefährt durch die Gegend zu fahre und sich von nichts aufhalten zu lassen. Da aber der Sinn des Spiels nun mal darin liegt, als Erster ins Ziel zu kommen, geht der Reiz des Neuen besonders wegen der Trägheit der Fahrzeuge und der schwammigen Steuerung schnell in Langeweile über. Seibet im härtesten der drei Schwierigkeitsgrade wird das Rennen nie so richtig spannend. An der Anzahl der Strecken und der vielfältigen Spielumgebung ist nichts auszusetzen, die 3D-beschleunigte Grafik ist aber im Vergleich zur Konkurrenz nur Mittelmaß. Die einzige

Bigfoot, der Vater aller Monstertrucks

Möglichkeit grobe Pop-Ups zu verhindern, besteht darin, nebliges Wetter einzustellen. Auch Unproportionalitäten der Landschaftsdetalls bei manchen Kameraperspektiven tragen zur schlechten Optik bei. Wer geme Root Beer trinkt und Wrestling für eine Kampfsportart hält, mag viellelcht Freude an dem Produkt haben, Rennspieler leeren ihren Geldbeutel diesen Monat besser für den schwedischen Konkurrenten Motorhead. Name ... Monster TruckRennspiel Genre Hersteller Microsoft Schwierigkeit . . . einstellbar Preis100 MarkJoystick, Lenkrad Besonderheiten ForceFeedback, 3Dfx Spieldeutsch Anleitungdeutsch Multiplayer ...TCP/IP, IPX,

Mindestanforderung P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA Empfohlen P166, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Grafik66%
Sound70%
Spielspaß

www.totalannihilation.com

TOTA

Die Core Offensive

Das erste "Missionpack" der härtesten **Echtzeitstrategie**



Die Seeschlacht am Korallenriff



Senkrechtstarter scheuen keinen Säuresee

Als im letzten Herbst Total Annibilation erschien, sicberte es sich sofort einen Spitzenplatz bei Kritikern und Spielern. Daß es sich hier um eine wirklich neue Variante des Echtzeitstrategiegenres bandelte, war auf den ersten Blick zu sehen - komplett gerenderte 3D-Landschaften- und Einheiten gab es in dieser Form bis dahin nicht. Die inneren Qualitäten zeigten sich aber erst auf längere Sicht. Durch die Vielzahl der zur Verfügung stehenden Einheiten öffneten sich dem Solo- und dem Multiplayer eine



Auferstanden aus Ruinen...

Riesenauswahl an verschiedensten Strategien. Dazu kam die rastlose Entwickler-Crew, die im Spätherbst begann, neue Einheiten auf ihrer Website zum Download freizugeben, und die rasch wachsende Fan-Schar, die emsig neue Karten pinselte. Diese Entwicklung schrie geradezu nach einer Upgrade-CD. Hier ist sie: Der galaktische Konflikt zwischen den menschlichen Arm und den unmenschlichen Core ging mit knapper



Die Kristallhölle – ein Ort zum Sterben

Not gut aus. Die faschistischen Core-Computer wurden geschlagen. Aber nicht erst seit den Wiederbolungen und Fortsetzungen von "Alien" oder anderen SciFi-Horror-Klassikern wissen wir, daß das Böse nie völlig besiegt werden kann. So auch diesmal. Die Core sammeln ihre letzten Kräfte, so daß die Arm dasselbe tun müssen. Für die kosmische Auseinandersetzung wurden vier neue Terrainsets bergestellt. Es gibt tödlichschöne violette Kristallwelten, apokalyptische Stadtlandschaften (mit endlosen Metallvorräten). fremdartige Säureseenlandschaften und die Wasserwelt, die ganz ohne festes Land und die entsprechenden Bauwerke auskommen muß - eine Variante für Flottenliebhaber und der Beginn beider Kampagnen. Aber Ihr bekommt noch eine dritte gratis dazu: Die Krogoth-Kampagne, die allerdings nur auf der schwierigsten Einstellung spielbar ist und somit eher für die Berufsstrategen unter Euch in Frage kommt.



So eine Missions-CD Jasse ich mir gefallen. Diese hier treibt die Tugenden von Total Annihilation wirklich auf die Spitze. Die üppige Ausstattung mit 75 neuen Einheiten, Gebäuden und vier abwechslungsreichen Terrainformen lassen niemals Langeweile aufkommen. Neue Kampagnen mit veränderten Ausgangssituationen und Zielen und dazu die Hardcore-Mission Krogoth verwöhnen den Solospieler in insgesamt 25 Szenen und eine Lawine von 30 teilweise bedrückend großen Karten den Multiplayer. Man merkt, daß hier Vorschläge und Bedürfnisse von Spielern und Fans umgesetzt wurden. Die neuen

Kampfbots und -Fahrzeuge erfüllen neuartige Aufgaben wie Minenlegen oder Hochgeschwindigkeitsangriffe, die Hoverrcafttanks sind eine echte Bereicherung. Einziger Wermutstropfen: Der maßlose Hardwarebedarf des Spiels in der Upgrade-Variante. Ein Multiplayergefecht auf einem Pentium 166 mit 32 Mb RAM macht bereits keinen Spaß mehr vor lauter Ruckeln und Pausieren. Das muß nicht sein.

Name Total Annihilation

....- Die Core Offensive GenreMissionsCD Hersteller Cavedog/GT Schwierigkeitvariabel Preis40 Mark Spielerbis 10 Steuerung Maus, Keyboard Besonderheiten .CD-Audio Spieldeutsch Anleitungdeutsch

Multiplayeralle

Mindestanforderung

P100, 16 MB RAM, 4 x 40 Mb HD, 4 x CD, 1 Mb Grafik Empfohlen

P200, 64 Mb RAM, 8 x CD,

4 Mb Grafik

Spielspaß

TENNIS MANAGER

Nur wenige Sportarten sind so millionenschwer wie der Kampf um den gelben Filzball. Im Tennis verdienen sich aber nicht nur die Ballzauherer im weißen Dress eine goldene Nase, auch krawattenbewehrte Geschäftsleute hinter den Kulissen zocken fleißig ab. Als Tennis Manager dürft Ihr nun selhst in den grauen Anzug schlüpfen und Euch in den Geschäftspraktiken eines Ion Tiriac üben. Zunächst müßt Ihr Euch aher für das Ziel Eurer Mühen entscheiden.



Finanziell sind wir schon gut gestellt, nur das Image läßt noch zu wünschen übrig

Wollt Ihr an die Spitze der Weltrangliste vorstoßen, den größten Bekanntbeitsgrad erreichen oder ein Millionenkapital anhäufen? Wie Euer Traum auch aussieht. Ibr erreicht ihn allein durch die Leistung des Spielers, den Ihr unter Vertrag nehmt. Damit dieser den Anforderungen des Spitzensports gerecht wird, muß er trainiert werden, wozu sich Lehrmeister unterschiedlicher Güte- und Preisklassen verpflichten lassen. Die Lektionen finden entweder auf Gras, Sand oder Kunststoff statt, trainiert wird pro Spielrunde (Woche) eine von 11 Fertigkeiten. Der Erfolg äußert sich in der Erhöhung von Prozentwerten, die das spielerische Können Eures Schützlings repräsentieren. Seine Form muß er in den vielen Turnieren beweisen, zu denen Ihr ihn im Laufe des Jahres anmeldet. Schlägt sich der Spieler tapfer, so steigt nicht nur Euer Image, sondern auch seine Plazierung in der Weltrangliste. Neben den Preisgeldern könnt Ihr noch durch Werbeverträge Eure Kasse füllen. Die verdienten Dollar lassen sich dann in imageträchtige Luxusgüter oder in unlautere Aktionen wie Sabotage oder Bestechung anlegen.



NA JA

Eine nette Idee, mal nicht den Fußballmanager mimen zu müssen. Aber was läßt sich schon an Ab-

wechslung und Taktik aus dem Thema herausholen? Die paer Optionen sind zu mager, als daß man eine Strategie entwickeln könnte und länger motiviert wäre. Abwechslung mag auch durch das Pong-Spielchen nicht aufkommen, mit dem man im Training oder Match selbst Hand anlegen kann. Dabel trifft die Entwickler nur geringe Schuld. Tennis gibt als Simulation einfach nichts her.

Name ...Tennis Manager GenreSportsimulation HerstellerBlackstar .Multimedia/Selling Points Preis50 Mark



Kleinanzeigen

Biete Hardware

Borco Datenprajektor 1280 x 1024, N-64 Hardwarezusotz 07263/2489

Hard- und Softwareversand: http://members.freepage.de/ migo_sys oder Tel 09 51-6 03 07 91

Biete Software

Magic Camputer & Spiele, Breitenfeldstr.46, 91126 Schwoboch Tel: 0911/6320241 Fax: 6327895 Preisliste kastenlos! Spiele noch günstiger da ob 2'ter Lieferung per Rechnung!

Biete Spiele

Wir verkaufen für Sie Ihre ausgedienten PC-Spiele, Progromme + Kansolenspiele Günstige Spiele im Angebot Kastenlose Infolisten unter: 0 63 21/91 93 29

Tausche/Verkaufe/Kaufe SPIELE Järg Arnhald Tel.: 0 59 61/59 66

www.spieleshop.de Tap-Games einfach anline bestellen. infa@spieleshop.de PC Fifa 97 25 DM 0 61 32/79 83 23

Computerspiele An- und Verkauf Wir nehmen neue und alte Titel! co. 2000 Spiele (PC, Amigo, PSX, C64) Com Illusian, Beethavenstr. 57, Hamburg, 0 40/22 46 33 (15-20 Uhr)

Verkaufe: Tamb Raider 2, G-Police, Sub Culture, Mankey Islond 3 je 40 Mark + Versondkasten. Außerdem viele ältere Spiele für 10 Mork. Tel. 0 40-46 07 98 42

Verkaufe Jedi Knight 50 DM, Longbowz 60 DM, Wing Commander Prophecy 60 DM, Schleichfohrt 20 DM Tel 0 60 32/7 31 39 zw. 17-19 Uhr

Spielt die stärksten Strotegiesimulatianen gegen Mitspieler ous ganz Eurapo! Infos van DECOS, PF 10 06 38, 60006 FronKurt http://hame.t-anline.de/home/Decos.Fernspiele/decos.htm

Fifa98 - NHL98 - NBA98 -Blade Runner pra Spiel 40,-Turak 3D - MS-Office pra Preis VB. Keine Raubkopien. Tel.: 0 64 21/8 49 29

Verschiedenes

Braße Computer Versand http://www.trv.de/brasse Fax: 0 91 41-7 23 62 Preisliste kastenlas. Sennheiser Kopfhärer mit Dolby Surraund System 159,- DM.

Suche dringend Lösungshilfen oder Spiel-Tips für die alten Zork-Tært-Ackventures (Zark 1 Zork2 Zark3 Zark Zera Zork Beyond) Zohle gut!! Preis noch Absproche: M. Geipel 53229 Bann Mühlenbachstr. 33

Suche Neo-Geo Kansale u. CD-Laufwerk. Suche ouch Madule u. CDs Tel: 01 71-8 71 13 40

ACHTUNG! Suche PC mit Manitor u.s.w. - Preis noch VB. Bis zu 2 Jahren! Tel.: 01 72/8 32 46 73

Computer-Grofiker gesucht für Multimedio! 02 51-21 20 32

PC/Video-Games, Laserdisc Hordwore zu Tap-Preisen Bestellung 8-23 Uhr Tel/Fax 0 21 31/98 03 27 Hein Software Neuss

Suche Software

!! Wir kaufen olle Spiele !! PC (CD-ROM)/PSX/N64 ! Egol wos - Egol wieviel ! CD-Morkt Music Point Hansaring 62, 50670 Köln Tel 02 21/13 75-76 Fax -77 3

> Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 123

SOLDIERS

Der Sieg

Platoon-Führer können nun in den zweiten Weltkrieg ziehen



Drei Zoomstufen stehen Euch zur Verfügung, ...



wobei die mittlere am besten geeignet ist...



...während diese zm Beispiel zu wenig Einblick zuläßt



Pech gehabt. Der Deutsche hat keine Chance und ist ein leichtes Ziel.

Platoon-Führer können nun die Wartezeit auf Jagged Alliance 2 verkürzen. Soldiers at War führt Euch jedoch nicht ins harte Söldnergeschäft, sondern an den Schauplatz 2. Weltkrieg. Als Kommandant der amerikanischen Army geht es, wie zu erwarten, gegen die deutsche Wehrmacht und alles, was damit zu tun hatte. Insgesamt 32 Soldaten stehen unter Eurem Befehl. aus denen Ihr jeweils acht vor jeder Mission auswählt. Je nach Einsatzziel werden die Mannen dann unterschiedlich ausgerüstet. Das Sortiment ist reichhaltig. Neben diversen Waffentypen wie Gewehren, Pistolen oder auch mal einem Flammenwerfer, stehen auch Erste-Hilfe-Päckchen, diverse Granaten und Bomben und sogar Nützliches wie Drahtscheren zur Verfügung. Damit das große Angebot auch Sinn macht, beeinhalten die Aufträge natürlich nicht nur reine Vernichtungs-, sondern auch Sabotageoder Verteidigungsmissionen.

Das eigentliche Geschehen spielt sich auf isometrisch dargestellten Terrain ab, das mehrere Bildschirme umfaßt. Im Rundentakt zieht Ihr gegen den Feind. Und das ist auch bereits der erste Nachteil, weil es zuweilen auf den riesigen Flächen sehr lange dauert, bis erster Feindkontakt hergestellt ist. Da die Informationen nicht immer von Details strotzen, dürft Ihr anfangs mühsam den Gegner suchen. Die Soldaten verfügen, wie in diesem

Genre üblich, über Aktionspunkte. Es gibt einen Defensivmodus, der es in der gegnerischen Bewegungsphase Euren Leuten erlaubt, automatisch das Feuer zu eröffnen. Außerdem gibt es mehrere Bewegungsmodi, darunter normales Gehen, Kriechen sowie Laufen. Sollte einem Eurer Männer die Munition wider Erwarten ausgehen, so ist das kein Problem. Getötete Gegner hinterlassen manchmal ihr Hab und Gut an Ort und Stelle, was von Euch weiter genutzt werden kann. In einigen Missionen ist es nötig, Gegenstände zum Erreichen des Ziels zu finden, wie beispielsweise einen Schlüssel. Insgesamt haben die Soldaten ca. 40 mögliche Aktionen zur Auswahl. Schließlich will auch mal eine Mine entschärft oder ein Zaun durchschnitten werden.



Wer darf heute mit in den Kampf ziehen?

AT WAR

ist unser



Unser Schütze legt an. Je größer die Entferung zum feindlichen Soldaten, je geringer die Trefferquote.



Dieser Rauch beeinflußt die Sicht Eurer Männer empfindlich

Um es Euch schwerer zu machen, wurde das Geschehen während der Gegner zieht, sehr unübersichtlich gestaltet. Die Aktionen folgen so schnell aufeinander und die Karte scrollt jedesmal noch schneller mit, so daß es nur sehr schwierig ist, die Positionen der feindlichen Soldaten auszumachen. Ein manueller Rundscroll-Gang ist oft unumgänglich.

Die Gegnerintelligenz versteht es, den aufstrebenden Kommandanten zu belustigen. Viele der deutschen Soldaten scheinen eine Ausbildung in Japan genossen zu haben. Anders sind die Kamikaze-Manöver bei einem Direktangriff über freies und ungeschütztes Feld nicht zu erklären. Auch sind Flanken- oder Umgehungsmanöver nur selten zu beobachten. Die Programmierer scheinen den Blitzkrieg mit dem Blitztod verwechselt zu haben.

Wer Kampagne und Einzelmissionen hinter sich hat, kann sich an eigenen Kreationen



Diese Karte informiert über das Ziel

versuchen. Ein Editor ist dabei, der leider sehr umständlich zu bedienen ist. An Mutliplayerfreuden wurde auch gedacht und so können sich bis zu vier Soldaten über das heinische Netzwerk, per Modem oder via Internet bekriegen.



Ihr könnt detaillierte Informationen über die Soldaten einsehen



GEHT SO

Soldiers at War fällt eindeutig unter die Kategorie: Chance vertan. Das Produkt ist zwar solfick, weist jedoch Schwächen auf, die es auf die hinteren Ränge plaziert. Da wären die langen Ladezeiten und das wilde Hin- und Hergespringe auf der Karte bei den gegnerischen Zügen. Daß Künstliche Intelligenz noch einen langen Entwicklungsweg haben wird, wissen wir sicherlich alle, aber die Dummheit, die ich hier betrachten durfte, erinnerte mich an alte Zeiten, als ich noch auf dem C64 Operation Whirlwind spielte. Ich gestehe ja ein, daß zu Kriegszeiten die Moral der Männer nicht immer bestens ist, aber

wieso wählen so viele Soldaten den Freitod? Besonders fazinierend fand ich das Design der Bedienungsmenüs. Es ist gerade zu unglaublich, wo manche Programmierer Funktion verstecken. Ich rate nur, das Handbuch zu lesen, sonst entgeht einem womöglich etwas. Für eingefleischte Fans dieses Genres ist es zu empfehlen, alle anderen sollten auf Bewährtes wie beispielsweise Jagged Alliance zurückgreifen.

Name Soldiers at War
Genre Rundenstrategie
Hersteller Mindscape
Schwierigkeit mittel
Preis ca. 100 DM
Spieler 1-4
Steuerung Maus
Besonderheiten
Spiel englisch
Anleitung englisch
Multiplayer ja

ANE CRAZY

Nur Fliegen ist verrückter

Nach den Erfolgen mit Redline Racer (Motorrad) und POD (Future – Renner) hebt Ubi Soft nun ab: Plane Crazy setzt Euch in einmotorige Kamikaze-Flieger, mit denen Ihr im Tiefflug über halsbrecherische Rennstrecken jöckeln sollt



Attacke: Wer gut fliegt, erhält auch Waffen, um die Konkurrenten damit zu beharken

Europress beziehungsweise die englische Programmierstube "Inner Workings" stecken hinter dem rasanten Tiefflieger, der mehr die Arcade-Freunde unter den PC-Piloten anspricht. Ob Tastatur oder Joystick, nach der Kallibrierung bleibt kein Auge trocken und keine Sehnenscheide unentzündet: Plane Crazy versucht mit ganzer Kraft - und möglichst auch 3Dfx-beschleunigt - uns in den Wahnsinn zu treiben. Vor allem die cubistisch veranlagte Picasso-Landschaft (ohne 3Dfx), die alle Formen aber keine Farben hat. läßt einen die Flugroute oft nur erahnen. Die bunten Flugzeuge und Checkpoints nebst Garnierungen wie verschwommene Häuserzeilen oder klobige Schiffe sind die einzigen Farbkleckse in den beinahe ruckelfreien Ödländern.

Aufgrund der putzigen Flieger, der gutmütigen Hummelflug-

Eigenschaften und einer racig-frischen Begleitmusik weiß man nicht, ob man lachen oder weinen soll.

Dabei fängt Plane Crazy so verheißungsvoll an: In den nett animierten Auswahlmenüs dürfen sich Brucbpiloten erstmal eins von drei Modellflugzeugen schnappen und sich aus einem Kaleidoskop bunter Designs ein persönliches Outfit für die Flugmaschine schneidern. Leider verschweigt das Programm jegliche Informationen über die Flugeigenschaften der drei tollkühnen Maschinen.

Soviel Zeit muß sein: Die Programmierer spendierten den Flugzeugen immerhin zackige Designs und sogar einen Schatten!

Weiter geht's in das Strecken-Auswahlmenü. Fünf irrsinnige Kurse mit den verheißungsvollen Namen Border Dash, Dockland Dive, Monument Rush, Volcano Rapids und Sin City Run warten auf spannende Jagdszenen. Ganz Arcade-like geht es dann im Schnellstart

auch zügig zur Sache: Neun Rennjäger trotzen den Naturwissenschaften, starten aus dem Stand direkt aus der Luft, um sich in möglichst halsbrecherischem Tiefflug an den Hindernissen und den Gegnern vorbeizudrängeln. Auf dem Weg zum Ziel sind die Checkpoint-Rundbögen und ab und zu auch mal ein Tunnel zu durchfliegen – ohne 3Dfx-Karte ein ziemlich müßiges Unterfangen. Das Aufsammeln von Power-Ups gerät – will man wirklich schnell ins Ziel kommen – zur reinen Glückssache.



NA LIA

Von Masochisten für Masochisten: Plane Crazy bringt mich an den Rand des Wähnsinns, denn ständig erwarte ich hinter der nächsten zecklgen Biegung, endlich Spielspaß und witzige Streckenabschnitte zu entdecken. Doch irgendwie bleibt der berühmte POD-Effekt (ein Spieler zieht vier Zuschauer an) hier auf der Strecke – von der ohne 3Dfx fast nichts zu sehen ist. Mit Beschleuniger geht es dann flotter, bunter und hübscher voran – vor allem mit den zahlreichen Abstürzen, denn die Strecken sind nicht so designt, daß ein Gelegenheitsflieger schnell mal eine Runde drehen könnte. Bevor ich aber einen dieser verzwickten Kurse aus-

wendig lerne, sind bei mir Motivation und Fluglust längst abgestürzt – der zähen Steuerung und dem ausbleibendem Spielwitz sei dank. Eine nervige deutsche Sprachausgabe tut ihr übriges. Nur gut, daß diese nur mit gedämpfter Stimme an der Konzentration des Spielers nagt. Da rettet auch die eingängige Musikuntermalung nichts mehr. Für Rennspielfetischisten vielleicht einen Blick wert, alle anderen vergessen es lieber.

| NamePlane Crazy |
|-----------------------|
| GenreRennspie |
| HerstellerUbi Sof |
| Schwierigkeithoch |
| Preis ca. 80 Marl |
| Spieler1-8 |
| SteuerungTastatur |
| Joysticl |
| Besonderheiten3Dfx |
| Suppor |
| Spiel Deutsch |
| Anleitung Deutsch |
| Multiplayer Modem LAN |

..... seriell, Internet

Mindestanforderung

P166, 16 MB RAM, 4x CD, Direct-X Empfohlen P 200 MMX, 32 MB RAM, Joystick,

Sie suchen oder wollen verkaufen?



Konto-Nummer

Sprechen Sie durch uns 370 000* Leser mit

einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 480 000 Leser* von



dazu-

| nehmen, erreichen Sie i | mit dieser Topkombi so | gar ODU UUU" KONTAK |
|--|---------------------------------------|--|
| Mein Text: | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes | Blatt. | |
| In dieser Rubrik: Biete an Hardware Biete Spiele Biete an Software Verschiedenes | ☐ Suche Hardware ☐ Suche Software | Topkombination: |
| ☐ Privat ☐ Gewerblich (werden | m i t G gekennzeichnet) | POWER DO |
| | | |
| Meine Anzeige soll erscheinen in: privat Power Play DM 8,- | gewerblich (zzgl. MwSt.) | The transfer of the latest |
| ☐ Topkombination DM 10; Power Play + PC Player | -* DM 20,-* | 1 Preis für 2 Objekte!! |
| *Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeiche. | n) | So einfach geht's: |
| , , , , | | Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen |
| Ich zahle: per Scheck (liegt bei) per Bankeinzug: | Meine Adresse: | einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Groß- buchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung |
| per bankenizug. | Name, Vorname | der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein. |
| Kontoinhaber (Name, Vorname) | Straße | Den ausgefüllten Coupon senden Sie an: |
| | PLZ, Ort | WEKA Consumer Medien GmbH Kleinanzeigen □ PC Player □ Power Play Gruber Str. 46a, 85586 Poing |
| Bankinstitut . | | oder nutzen Sie unseren 24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/9S-16 90 |
| | Telefon-Nummer | |
| BLZ | | |
| | χ . | PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzei gen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die in |
| | Datum / rechtsverbindliche Unter- | diziort cind adar gagas Strafvorcebrifton varctofan Bai Ar |

schrift (für Jugendliche unter 18 Jah-

ren der Erziehungsberechtigte)

diziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

F-15

Nach Longbow 2 eine weitere Referenz aus dem Hause Jane's?



Die Maschinen gehören grafisch noch zu den Highlights



Trau, schau wem. Diese Rakete fand ihr Ziel. Der Pilot fand es nicht witzig



lm Anflug auf ein gegnerisches Flugfeld. Die Startbahn ist unser Ziel.



Am Anfang war der Start. Noch ist alles in Ordnung. Was wir noch nicht wußten, daß MIG 29 bereits in der Nähe waren.

Die Simulanten unter den Spielern konnten in letzter Zeit kaum klagen. Flugsimulationen kamen in schöner Regelmäßigkeit heraus. Wenn es Grund für Beschwerden gibt, dann ist es die Vielfalt, die einige von Euch sicherlich vermißt haben. Nichts gegen die F22, aber selbst das geheimnisvollste Flugzeug, kann auf Dauer langweilen. Während Microprose noch eifrig an der F16 feilt, kommt aus der Jane's-Schmiede ein weiterer Veteran der Luftfahrtgeschichte: Die F-15E. Wenn von Andy Hollis und Simulation die Rede ist, schraubt das natürlich die Erwartungshaltung hoch. Sie steigt noch an, wenn das letzte Werk "Longbow 2" in Erinnerung geblieben ist.

Vor jedem Krieg kommt erst einmal das Training. Die für diesen Zweck vorhandenen Missio-

nen führen Euch in die Bedienung des Vogels ein, so daß am Ende keine Fragen offen bleiben sollten. Für den kompletten Feldzug stehen zwei Kampagnen zur Verfügung, die Euch, wie sollte es auch anders sein, in den mittleren Osten befördern. Tja, so ist das Leben halt, wir werden dort unten niemals Ruhe finden. Was würde also näher liegen, als den Irak und zusätzlich den Iran als Feinde zu outen. Die Missionen dürften keinen erfahrenen Piloten vom Hocker hauen, respektive aus dem Cockpit schleudern. Einmal muß die Luftüberlegenheit gewahrt, das andere Mal Bodenziele wie Flugplätze außer Gefecht gesetzt werden. Gelegentlich dürft Ihr auch der feindlichen Marine zeigen, wie ein echter Sturm aussieht und ihr die Tatsache näher bringen, daß manche Dinge von unten betrachetet einen ganz neuen Stellenwert erhalten. Das obligatorische



Das virtuelle Cockpit läßt auch den Blick nach hinten zu. Nicht immer zu empfehlen.

TEST

Die E-Version im modernen Luftkampf



Ein Kamerad wurde getroffen und die Maschine geht brennend runter. Bis heute gilt er als vermißt.



Nach dem Einsatz geht es nach Hause



Eigene Mission können entworfen werden

Auftanken ist bei längeren Einsätzen natürlich inbegriffen und fordert von jedem Piloten mehr als nur Geduld. Schuld daran ist die oft eigensinnige Steuerung, die nicht immer auf jeden Befehl reagiert. Ich mußte beim Test drei Joysticks durchprobieren, die bei anderen Simulationen einwandfrei funktionierten, um beim vierten endlich Glück zu haben. Da ein ereignisloser Flug zwischen zwei Wegpunkten die Schläfrigkeitsgrenze bedenklich senken kann, könnt Ihr den Ablauf der Ereignisse beschleunigen. Wer das Auswendiglernen von Tastaturkommandos haßt, kann hier vielleicht eine Alternative finden. Die Funktionen lassen sich im Cockpit per Maus bedienen. Ob das komfortabel ist, möge jeder für sich entscheiden. Der Pilot, der seinen Hals riskiert, fühlt sich gleich besser, wenn er seine Maschine selbst ausstatten darf. Ihr dürft aus einem reichhaltigen Pool an gelenkten sowie ungelenkten Raketen und Bomben wählen.

Euer Erfolg bzw. Mißerfolg wirkt sich auf den weiteren Verlauf der Kampagnen aus. Habt Ihr dort den Krieg gewonnen, könnt Ihr Euch an den Einzelmissionen versuchen. Piloten mit einem Hang zur Kreativität greifen zum Editor, der

diverse Optionen bíetet, jedoch nur umständlich und kompliziert zu bedienen ist. Wenn F-15 schon aus dem Hause Jane's kommt, muß es sich den Hause Jane's kommt, muß es sich den Vergleich mit Longbow 2 gefallen lassen. Um so mehr verwundert es, daß die Grafik im Vergleich zum Hubschrauber-Kollegen schlechter ist. Auch treten interessante Effekte zu Tage, die selbst einen Berg in Bewegung versetzten. Wollt Inr einen oder mehrere Freunde von ihrem Höhenflug befreien, könnt Ihr dies bedenflug

kenlos tun. Über ein IPX-Netzwerk, das Internet oder per Modem können bis zu acht Piloten zeigen, wer sich am längsten in der Luft hält. mw



Eines unserer Ziele im Visier



Ich bin überrascht, Nach Longbow 2 habe ich auf den nächsten Spitzentitel gewartet und in Gedanken schon sorgenvolle Gesichter bei den Herren von Microprose gesehen, die noch immer an der F-lei werkeln. Nach meinem Sieg im Iran weiß ich nun aber, daß so etwas nicht zu befürchten ist. Neben den Aussetzern und der Eigenwilligkeit der Steuerung – Patch läßt grüßen – haben mich auch die Kampagnen an sich enttäuscht. Wenn die dynamisch sind, müssen wir für die Helikopter-Kampagnen einen neuen Ausdruck definieren. Selbst bei de Gräfik bin ich schon mehr verwöhnt worden. Die Explosionen

erinnern an alte Zeiten und gelegentlich verschwimmt die Landschaft. Knapp vorbei ist auch daneben und so ist F-15 unterm Strich nur ein gutes Produkt, was eine Menge Spaß macht und mit guter Physik und interessanten Missionen viele Pilotenherzen erfreuen kann. Aber der Thron ist noch immer frei, Ich sage dazu nur: F-16 du kannst kommen, es steht dir niemand im Wege, höchstens du selbst.

Mindestanforderung
P200, 16 MB RAM, 4 x CDROM,
2 MB SVGA
Empfohlen
P233 MMX, 32 MB RAM,
5 x COROM, 2 MB SVGA, 3Dfx
Grafik
...72%
Sound
...78%
Spielspaß
S o | M u ti

DIE VERS

Tender Lo

Aftermaths Titel ist interaktiver Spielfilm und Seelen-Striptease in einem



Recht interessante Lektüre, dieses Kamasutra



Auch in Allisons Tagebuch darf man schmökern



In der Kommode finden wir ein Buch über Hexerei

Produkte mit der Bezeichnung "Interaktiver Spielfilm" besitzen im allgemeinen einen schlechten Ruf, was vor allem an den vielen nicht gerade glorreichen Vertretern dieses Genres liegen mag. Die junge Company Aftermath Media beweist nun mit "Die Versuchung" (engl. Originaltitel: "Tender Loving Care"), daß ein Titel dieser Art durchaus in der Lage ist, den Rezipienten in seinen Bann zu ziehen. Geschickt verbinden David Wheeler und Rob Landros (beide zeichnen für den "7th Guest"-Nachfolger "11th Hour" verantwortlich) Erotik-Thriller und Psychotest zu einer Melange, die den Spieler so ganz nebenbei auch noch mit seiner eigenen Psyche konfrontiert. Doch der Reihe nach.

Zu Beginn von "Die Versuchung" sehen wir einen roten Sportwagen, der die Straße entlangfährt und vor einem Haus zum stehen kommt. Aus dem Flitzer steigt ein Mann, der sich uns als Dr. Turner, seines Zeichens Psychiater, vorstellt. Er berichtet, daß in dem leerstehenden Domizil hinter ihm mysteriöse Dinge vorgefallen sind und bittet uns um Mithilfe, denn es gilt zu rekonstrieren, was in diesem Haus wirklich passiert ist...



Fragestunde: Dr. Turner interessiert Eure Meinung

Rückblende: Ein tragischer Unfall verändert das vormals glückliche Familienleben der Overtons schlagartig. Ehemann Michael scheint mit dieser Situation relativ souverän fertig zu werden, seine Frau Allison leidet jedoch seitdem an einem Trauma. Unfähig das Geschehene zu akzeptieren, flüchtet sie sich in eine Scheinwelt und läßt beinahe apathisch einen Tag nach dem anderen vernahe apathisch einen Tag nach dem anderen vernahe apathisch einen Tag nach dem anderen vernahe seit dem schein vernahe apathisch einen Tag nach dem anderen vernahe seit dem schein vernahe apathisch einen Tag nach dem anderen vernahe seit dem schein ver



Im Schlafzimmer von Allison und Michael gibt es ebenfalls etwas zu entdecken

streichen. Die psychiatrische Behandlung von Dr. Turner bleiht erfolgios. Deshalb befolgt Michael verzweifelt den Rat des Arztes und engagiert eine Therapeutin, die sich rund um die Ubr um Allison kümmern soll. Als die angeforderte Fachkraft namens Kathryn Randolpb schließlich aus dem Taxi steigt, erlebt Michael eine Überraschung: Statt einer älteren Dame steht ihm eine attraktive junge Blondine gegenüber. Von nun an nimmt das Drama seinen Lauf

Dem Spieler wird die Rolle des stillen Beobachters zuteil, der sich in dem Eigenheim der Overtons – mit ein paar Abstechern in Dr. Turners Praxis – frei bewegen und umsehen kann. Dabei offenbaren sich ihm die intimsten Gedanken und



Kathryn versteht es, die Waffen der Frauen äußerst effektiv einzusetzen – Ehemann Michael kann jedenfalls nicht widerstehen

UCHUNG

ving Care



Nach einem arbeitsreichen Tag kann eine Massage recht befriedigend sein

Kathryns Therapie scheint zu funktionieren

Geheimnisse der Protagonisten. So könnt Ihr beispielsweise unbehelligt in Allisons Tagebuch schmökern, Kathryns Post lesen oder ihr Diktiergerät abhören, sowie Michaels und Kathryns Computer bedienen. Darüber hinaus bieten diverse Schriften wie das Kamasutra, ein Buch über erotische Kunst, ein Gedichtband, Kochrezepte



Und in welches Zimmer gehen wir jetzt als nächstes?

oder Artikel in Zeitschriften genügend Lesestoff. Obendrein ist es Euch gestattet, per Wahlwiederholung Michaels Telefongespräche zurückzuverfolgen, obskures (unter anderem ein kurzes Posing von Fetisch-Queen Betty Pagel) im Fernsehen zu konsumieren, oder Euch über eine Radiosendung zu amüsieren, in der Männer und Frauen ihre intimsten Geheimnisse und Probleme einer gewissen "Dr. Betty" beichten und dafür von ihr mit wenig einfühlsamen Kommentaren und Ratschlägen belohnt werden. Die Suche nach Informationen bewältigt Ihr generell mit dem Mauszeiger, mit den Ihr die Zimmer quasi abtastet. Verformt sich das Icon zu einer Lupe, empfiehlt es sich, den betreffenden Gegenstand näher zu betrachten.

Während sich die Geschehnisse in den Filmsequenzen immer weiter zuspitzen, ist der Spieler an dem Handlungsverlauf nicht ganz unschuldig. Von Zeit zu Zeit bittet Euch Dr. Turner, ihm Eure Meinungen zu den Ereignissen, den Personen, Bildern usw. mitzuteilen. Durch Eure Antworten auf seine Fragen bestimmt Ihr nicht nur den Ausgang von "Die Versuchung" (es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Endsequenzen), sondern teilweise auch, was Ihr zu sehen bekommt und was nicht. Zum Beispiel beobachtet Michael gleich in der zweiten Episode das Fenster von Kathryns Schlafzimmer. Prompt erscheint Kathryn und läßt die Jalousie herunter. Ob der Beobachter dabei einen Blick auf Kathryns nackten Köper erhaschen kann, oder sie sich ihres BHs erst am Fenster entledigt, hängt davon ab, wie Ihr auf die zuvor gestellten



All diese Räumlichkeiten stehen uns in dem Haus der Overtons offen

DIE HAUPT-DARSTELLER

Dr. Turner (John Hurt) Allisons Psychiater geleitet Euch durch "Die Versu-



chung" und unterzieht Euch psychologischen Tests.



Michael
Overton
(Michael
Wheeler)
Michael ist ob
der desolaten
seelischen Ver-

fassung seiner Frau verzweifelt.

Allison
Overton
(Marie
Caldare)
Michaels Ehefrau leidet seit



einem Unfall an einem schweren Trauma.



Kathryn
L. Randolph
(Beth
Tegarden)
Die attraktive
Therapeutin
wird als Hilfe

für Allison von Michael engagiert.





Selbst der stärkste Mann bricht irgendwann einmal



Der TAT in Aktion: Bildassoziationen geben Aufschluß über Eure Psyche



Rätselraten: Welches der Symbole ziert die verdeckte Karte?





Fragen reagiert habt. Basierend auf diesen Frage-und-Antwort-Spielchen wird auch Euer ganz persönliches Psychogramm erstellt. Unbewußt gewährt Ihr durch die Beantwortung dieser Fragen nämlich einen Einblick in Eure eigene Psyche. Die durch diese Methode gewonnenen

Erkenntnisse können von Euch jederzeit im Optionsmenü unter dem Punkt "Profil" eingesehen werden. Am Ende dürft Ihr Euch nicht nur Eure Filmversion von "Die Versuchung" ohne die Unterbrechungen durch die interaktiven Elemente ansehen, sondern Ihr bekommt zudem eine komplett ausgearbeitete Persönlichkeitsanalyse präsentiert.

Zugrunde liegt diesem Verfahren der Thematische Apperzeptionstest (TAT), der von Universitätsprofessor Dr. David A. Oas entwickelt wurde. Der TAT wird tatsächlich in der heutigen Psycho-Therapie unter anderem zu Diagnosezwecken eingesetzt und hat sich als Hilfsmittel zur Erstellung einer umfangreichen Persönlichkeitsanalyse bewährt. In der Praxis wird die jeweilige Testperson mit einer Reihe von Bildern konfrontiert und aufgefordert, dazu eine Geschichte zu erzählen. Ein ausgebildeter Therapeut kann dadurch auf die Motivations- und Antriebsfaktoren des Erzählenden schließen.

Der Mischung aus psychologischen Tests und Spielfilm verdankt das Produkt letztendlich seinen Reiz. Die mit knisternder Erotik getränkte Handlung hält den Rezipienten gefangen, denn schließlich will man das Ende dieses Thrillers erfahren. Auch die schauspielerischen Leistungen der Akteure sind bemerkenswert. Beth Tegardens Darstellung der verführerischen Femme Fatal Kathryn ist der von Sharon Stone in "Basic Instict" ebenbürdig. Des weiteren verkörpert Marie Caldare die psychisch labile Allison ebensog glaubwürdig, wie Michael Esposito den darunter leidenden Ehemann. Der aus "Alien", "Der Elefantenmensch" und "1984" bekannte John Hurt spricht sogar mit seiner gewohnten deutschen Filmsynchronstimme zum Betrachter.

Außer auf CD-ROM wird "Die Versuchung" obendrein zusätzlich auf DVD ausgeliefert und ist damit – zusammen mit "Tex Murphy: Overseer" von Access – einer der ersten Titel, die für dieses neue Medium erhältlich sind.



Es kann nichts schaden, einen Blick in das Familienalbum zu werfen



SUPER

Eigentlich würde ich "Die Versuchung" nicht als Spiel bezeichnen, sondern als famose, prickelnd erotische Unterhaltung für Erwachsene, obwohl dies eine ganz persönliche Geschmacksfrage ist, die jeder für sich selbst beantworten muß. Die Storyline ist spannend und die Psychotests geben dem Produkt die richtige Würze. Ich konnte mich jedenfalls beinahe nicht mehr von meinen Monitor trennen, bis Ich endlich meine persönliche Endsequenz gesehen habe. Und ich werde es garantiert noch einmal "durchspielen", um in den Genuß von einer der anderen Endszenen zu kommen. Aufgrund der tellweise recht intimen Fragen

empfiehlt es sich jedoch, das Produkt lieber in Ruhe für sich allein zu widmen und die Tests ernsthaft zu absolvieren. Allein schon aus dem letzteren Grund – mal ganz abgesehen von der einen oder anderen Sexszene – ist "Die Versuchung" für jüngere Semester eher nicht geeignet. Letztendlich hat es mir enorm viel Spaß gemacht, quasi als Voyeur diesem Psycho-Thriller beizuwohnen.

Name Die Versuchung
Genre Interaktiver
Spielfilm
Hersteller Aftermath Media/
Funsoft
Schwierigkeit - Preis ca 100 Mark
Spieler 1
Steuerung Maus
Besonderheiten - Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch

Multiplayer nein

Sound .75%
Spielspaß

MOTORHEAD



Die Namen der Konkurrenten werden über den Fahrzeugen eingeblendet

ormel 1 und Indy Car Racing locken in der Zukunft keinen Menschen mehr vor den Bildschirm. Nach der Jahrtausendwende sind die Fahrer der Transatlantic Speed League, die ihre Rennen in Nordamerika und Europa austragen, die Herrscher der Breitreifen und hochgezüchteten Motoren. In ihren getunten Karossen rasen sie durch smogverhangene Metropolen und über dunstige Küstenkurse und schenken sich nichts bei der Jagd um den ruhmreichen Liga-Thron. Bis Ihr diesen besteigen könnt, ist allerdings eine Portion Ausdauer und Können nötig. Wie für Ligafrischlinge üblich, beginnt Ihr Eure Laufbahn nämlich ganz unten, in der dritten und letzten Division, und mit einer bescheidenen Fahrzeugauswahl. Nur drei unterschiedliche Autos stehen Euch zur Verfügung, um auf zwei Kursen vorne mitzufahren. Gegen sieben Computergegner müßt Ihr Euch dabei auf oft engen und kurvigen Abschnitten durchsetzen, und da das Gaspedal meist bis zum Anschlag durchgedrückt ist, benötigt Ihr neben Reaktions- auch eine gute Merkfähigkeit. Für die erreichte Plazierung gibt es Punkte, wer die Saison als Erster oder Zweiter abschließt, steigt eine Division auf und bekommt drei zusätzliche Wägen und zwei weitere Strecken freigeschaltet. Seid Ihr nach den sechs Kursen der ersten Division Liga-Champion, warten zusätzlich zwei Bonusrennen.

Die schnittigen, futuristischen Sportwagen, von denen jeder durch über 300 Polygone dargestellt wird, unterscheiden sich in den Attributen Höchstgeschwindigkeit, Bodenhaftung und Beschleunigung. Auf welche Eigenschaft Ihr Wert legt, hängt nicht nur von Eurem Können, sondern auch von der jeweiligen Strecke ab. So kann

die Motorleistung auf dem kurzen, schnellen Inselkurs "Atlantika" gar nicht groß genug sein, in der "Ruhrstadt" dagegen, wo Ihr auch durch ein Parkhaus und einen Containerhafen brettert, sind griffige Reifen Grundlage einer guten Leistung. Natürlich geht es in der Hitze des Rennens auch mal etwas rüde zu. Geübte Fahrer drängen überholende Gegner zur Seite oder nutzen andere Fahrzeuge in den Kurven als Rammbock. Schäden am Wagen gibt es dabei nicht, das maximale Unfallrisiko besteht im Überschlagen einherge-

hend mit einem satten Zeitverlust.
Da Ihr in der Liga auch wieder absteigen könnt ist es sinnvoll, in Einzel- oder Zeitrennen auf bereits freigeschalteten Kursen zu üben.
Ein Ghost-Modus ermöglicht in einem vorher aufgezeichneten Rennen gegen die Silhouetten der Gegner nochmals anzutreten und aus deren und eigenen Fehlern zu lernen. LAN oder Internet erlauben rasante Action mit bis zu acht Mitspielern.

Digital Illusions, bisher Garant ansehnlicher Flippersimulationen, debütiert im Rennspielgenre



Liebe zum Detail: Der Reifenabrieb bleibt auch in den weiteren Runden auf dem Asphalt zurück



Quietschende Bremsen: Extreme Kurven stellen hohe Ansprüche an Euer Können



Wow, das hätte ich den kühlen Schweden gar nicht zugetraut. Motorhead bietet rasante Rennaction auf wunderschönen Strecken, die auch ohne 3D-Beschleunigerkarte noch flott aufgebaut werden. Mit PowerVR oder 3Df. ist's ein wahrer Augenschmaus, der selbst N64-Besitzer neidisch macht. Das Ligasystem sorgt für Motivation und die Strecken selbst fördern de Entdeckertrieb. Hie und da findet sich nämlich auch mal eine Abkürzung, durch die man der Konkurrenz ein Schnippchen schlagen kann. Die besondere Ki, von der die Entwickler so schwärmen, ist allerdings nicht so deutlich zu erkennen. Die Gegner fahren zwar

ganz ordentlich, bis in die erste Division vorzustoßen sollte aber durchschnittlichen Rennspielern innerhalb eines Tages gelingen. Sind die sechs Strecken zur Genüge genossen, können aber noch die geheimen Bonusstrecken oder der gute Multiplayermodus als Ansporn dienen, sich ans Steuer zu setzen. Alles in allem toll gestaltete, effektvolle und rasante Action mit leichtem Hang zu einem verfrühten Verfallsdatum. Name Motorhead
Genre Rennspiel
Hersteller Digital Ilusions/
Gremlin Interactive
Schwierigkeit einstellbar
Preis 90 Mark
Spieler 1-8
Steuerung Tastatur,
Maus, Joystick
Besonderheiten 3Dfx
Spiel Englisch
Anleitung Deutsch
Multiplayer TCP/IP, IPX,
(Null-)Modem

Mindestanforderung P133, 16 MB RAM, 4 x CD Empfohlen P 166 MMX, 32 MB RAM, 3DFX

Grafik89% Sound80% Spielspaß

HEXP

Es war einmal: Infogrames entführt uns ins frühe Mittelalter



Phantomgeneratoren sollte man immer so schnell wie möglich zerstören!



Ein schmaler Spalt, in den nur der Bogenschütze paßt...

Vir schreiben das Jahr des Herrn 1000 – die Welt ist noch nicht im göttlichen Strafgericht untergegangen, die Wiesen sind noch grün und das Bier saftig. Genau die richtige Zeit für eine kleine Kreuzfahrt ins Heilige Land in Begleitung eines Trupps Kreuzritter. Folglich macht sich Abenteurer MacBride (das digitale Alter Ego des Spielers) prompt auf die Socken. Zuerst geht auch alles gut, doch in den rumänischen Bergen werden die Urlaubspläne der Reisegesellschaft durchkreuzt: Das nächtliche Zeltlager wird von böswilligen Kreaturen überrannt (nein, nicht von Vampiren, sondern von sogenannten Glores), und der einzige, der am kommenden Morgen das Licht des Monitors erblickt, ist MacBride. Ja, es ist schon ein Kreuz mit diesen Pauschalbuchungen!

Man macht sich also wieder auf den Weg, gerät in ein Dorf, redet mit diesem und jenem und kann sich so allmählich ein Bild von den Geschehnissen zurechtpuzzeln: In der Gegend treibt ein unfreundlicher Bandenboß und Magier namens Garkham sein Unwesen. Er bedroht die Dörfler und hat auch den nächtlichen Überfall organisiert. Andererseits aber scheint es unter den Rittern etliche Überlebende gegeben zu haben, die von Garkham nach Norden in sein Schloß verschleppt wurden, tief hinein in die

unwirtliche Bergwildnis! Nun, es gibt darüber hinaus ein paar Dinge, die MacBride (noch) nicht erfährt und die Garkhams Anschlag eher als harmlosen Lausbubenstreich erscheinen lassen, denn die Ambitionen des Terroristenchefs gelten eigentlich einem uralten Buch, dem "Book of Hexplore". Dort ist nämlich etwas unermeßlich Wertvolles verzeichnet...

Die Kreuz

Gameplay

Das aber muß uns vorläufig nicht kümmern, denn MacBride ist zunächst völlig damit ausgelastet,

das Schloß des Magiers zu finden und seine Kumpane zu befreien. Da es sich im Team besser befreit, wären vorderhand die noch leeren Charakter-Slots mit kampfeswilligen NPCs aufzufülen, um schließlich (Mac eingeschlossen) eine vierköpfige Party auf die Rettungs-Mission zu schicken – neben dem Haupthelden wären das ein Bogenschütze, ein Krieger und ein Magier. Innerhalb dieser Kategorien bestebt durchaus eine Auswahl unter mehreren Bewerbern, aber die Berufsverteilung selbst ist fix. Das hat auch durchaus seinen Sinn, weil nämlich manche Vorrichtungen ausschließlich von Angehörigen bestimmter Professionen genutzt werden können: Enge Durchlässe sind nur für den agilen



...sobald er sich hindurchgezwängt hat, wird der Raum dahinter sichtbar

Ein wüster Wüstenhafen – mit frischen Fischbuden...



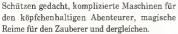
LORE

ritter-Saga



Die kurz vor Redaktionsschluß eingetrudelte deutsche Version ist recht ordentlich übersetzt

Gleich gibt's eine Schneeballschlacht!



Im übrigen geht es hauptsächlich um Kämpfe sowie um das Bedienen von Schaltern, Bodenplatten und ähnlichen Apparaturen. Dank eines ausgeklügelten Designs ist das weit spaßiger, als es scheint. Gerade in den fallengespickten Dungeons führt Vorsicht und Nachdenken viel weiter als blindes Voranstürmen. Beispielsweise ist es fast immer auf die eine oder andere Art und Weise möglich, Fallen wie Feuerspucker oder Gifthaucher zu umgehen bzw. auszuschalten. Bevor man also seine Jungs durch den Hagel schickt, empfiehlt es sich stets, alle anderen Möglichkeiten auszuschöpfen. Dies umso mehr, als zwar des öfteren Heiltränke in



Dieser Teleporter führt zum nächsten Level – falls man die magische Pforte davor öffnen kann

Truhen versteckt sind, deren Wirkung allerdings meist nicht gerade üppig ausfällt.

Gelegentlich sind freilich auch komplexere Rätsel zu lösen: Beispielsweise gilt es an einer Stelle, den gut versteckten Unterschlupf einer Rebellengruppe zu finden, denn nur deren Boß kann der Party ein Item mitgeben, das sie wiederum braucht, um den in der Nähe ansässigen Eremiten zur Mitarbeit zu überreden, welcher einen

von zwei dringend benötig-Spezial-Schlüsseln besitzt, die in der Folge einen Dungeon öffnen, etcetera, etcetera, Am Ende der Kette steht jedenfalls ein Beutel mit Zauberpulver, den man braucht, um die magische Tür zum nächsten Handlungsabschnitt aufzukriegen. Nicht alle Figuren, auf die man unterwegs trifft, sind also Gegner; im Gegenteil kann man mit einigen reden (was wertvolle Hinweise offenbart) und hin und wieder auch handfestere Hilfe erhalten. Auf einen kurzen Nenner gebracht kann man als sagen, daß Hexplore in manche

MULTI-HEXPLORE

Zu den besonders motivierenden Features von Hexplore gehört die Multiplayer-Option. Hier kann man via Internet oder Netzwerk mit bis zu vier Spielern antreten,



Einsatzbesprechung im Multi-Modus

um in kooperativem Spiel die Feinde niederzuringen. Jeder übernimmt dabei einen einzelnen oder auch mehrere Charaktere (insgesamt müssen es immer die schon erwähnten vier sein, weil das Game selber sich ja nicht verändert), und dann geht man mit vereinten Kräften daran, dem finsteren Garkham in den Grünkohl

zu spucken. Dabei kommt das Feeling natürlich besonders genial herüber, wenn man tatsächlich auch vier Teilnehmer zusammenkriegt...





Aaaah! Ein besonders wirkungsvoller Heilzauber!



Bauten wie dieser Tempel führen in gefährliche Dungeons



Grüne Haucher und andere Fallen lassen sich fast immer irgendwie ausmanövrieren



Die vergrößerte Version der Übersichtskarte



Der Flammenregen-Spell im Einsatz – getötete Gegner hinterlassen Dinge oder Erfahrungspunkte (in Form von weißen Kristallen) zum Aufsammeln

Ab in die Bürgermeisterei

Hinsicht das ist, was "Diablo" mit einer gewichtigeren Story wäre, verfeinert mit ausgefeiltem Design, wie man es sonst eigentlich nur von den Kopffüßler-Abenteuern der Japaner kennt.

Sollte mal ein Todesfall zu beklagen sein, bedeutet dies noch nicht das Ende: An strategisch wichtigen Stellen finden sich nämlich immer wieder mal Wiederbelebungs-Altäre. Wer also stirbt, lebt als Geist weiter und kann nach wie vor ganz normal gesteuert werden – bis er halt einen solchen Reinkarnations-Platz betritt. Alle Items liegen natürlich noch an der Stelle herum, wo man erschlagen wurde und können dort auch wieder

eingesammelt werden. Generell erfordern die Echtzeitkämpfe ein gewisses Fingerspitzengefühl. Während es zunächst reicht, alle Helden auf den Feind zu hetzen, kommt man mit dieser Obelix-Methode auf die Dauer nicht weiter. Stattdessen sind Tricks angesagt, wobei

oft der Magier eine tragende Rolle spielt – etwa, indem er sich selbst zeitlich begrenzte Unsichtbarkeit verleiht, um dann seelenruhig unter den Feinden zu wandeln und ihnen mit Flammenregen, Feuerkugeln oder anderen Gemeinheiten den Garaus zu machen. Daraus ist schon ersichtlich, daß man keineswegs die gesamte Party am Stück steuern muß. Im



Der Rebellen-Unterschlupf ist endlich gefunden!

Gegenteil ist es oft unerläßlich, mit einem Helden die Gegend zu erkunden oder ihn auf eine Bodenplatte zu stellen, während der Rest des Quartetts anderswo tätig ist und die dergestalt inaktivierte Falle durchwandert, und so weiter. Man kann die Figuren mit einer Kampf-Automatik versehen, um sicherzustellen, daß sie sich wehren, falls sie irgendwo allein herumstehen

und nicht vom Spieler beaufsichtigt werden. Man kann diese Automatik aber auch abschalten. wenn man meint, daß gerade eine sehr kitzlige Stelle bevorsteht, wo unbedachte Kampfhandlungen nur gefährlich wären. Es hat nicht nur jeder der Helden besondere Fähigkeiten, es verwendet auch jeder eigene Waffen und Items. Wenn man beispielsweise Wurfäxte

für Krieger auftreibt, dann kann sie auch nur der Krieger benutzen (sie dürfen aber von anderen aufgesammelt und für den Krieger mitgenommen werden, falls der gerade nicht greifbar ist). Dasselbe in grün gilt für die Abenteurer-Bombe, die Bogenschützen-Wurfsterne und andere Spezialobjekte. Dinge wie Tränke oder Schlüssel darf hingegen jedermann gebrauchen.

Struktur und Handwerk

Das in schräger Draufsicht präsentierte Game besteht aus 200 einzelnen, ordentlich großen Karten-Abschnitten; im Durchschnitt etwa 20 davon ergeben einen der zehn Level. Innerhalb



Eine wilde Schlacht ist im Gange - die Totenköpfe üher den Portraits der Helden deuten an, daß es mit den Lebenspunkten bald vorbei ist. Bei dem Leuchtfeld handelt es sich um einen Teleporter

gehen oder schleichen möglich) von einer Karte zur anderen, indem man extra angelegte Übergänge an den Rändern benutzt. Auch stehen für eilige Reisende Teleporter mit Zielangabe bereit. Häuser, Türme, Ruinen, Höhleneingänge und ähnliche Sonderobjekte markieren Dungeons oder Höhlen. Das Iso-3D wirft natürlich die Frage auf, wie man mit den von Mauern oder anderen größeren Objekten verdeckten Arealen umgeht - ein Problem, das hier zum Feature wurde, denn man kann die Karten blitzschnell drehen. Und oft finden sich Schatzkisten, Schalter oder andere wichtige Dinge gerade in solchen zunächst nicht einsehbaren Zonen. Ein eingebauter Kompaß sowie die in zwei Größen verfügbare Übersichtskarte sorgen dafür, daß man trotz Drehwurm die Orientierung nicht verliert. Zwischen den Levels wird die Geschichte von



Glores, die Monster des Magiers

selbstlaufenden Sequenzen weitererzählt; je nachdem variiert auch die Landschaft von Abschnitt zu Abschnitt. So gibt es neben den Wald- und Wiesen-Gebieten auch verschneite Bezirke oder später gar Wüsten, wenn man sich schließlich dem Nahen Osten nähert, Natürlich ändert sich damit ebenfalls die Architektur, denn bei unseren arabischen Freunden baut man bekanntlich anders als bei den Rumänen.

Hexplore geht fast wie von selbst von der Hand, nur bei der Auswahl einzelner Helden kommt es manchmal zu Fehlklicken. Ansonsten aber ist dieses Spiel die Verkörperung der Vokabel "intuitiv". Die Musikuntermalung gefällt recht gut, wenn sie auch hin und wieder an den Sound anderer Spiele erinnert, und die deutsche Übersetzung einschließlich der Sprachausgabe ist bis auf gelegentliche, eher komische Patzer (zum Beispiel "Kredite" für "Credits") ebenfalls gut gelungen. Seltsam nur, daß die ständigen "Jawolls" der Helden (als Bestätigung für erteilte Aufträge) in der deutschen Version manchmal eine etwas nervensägende Tendenz haben. Aber man kann sich ja Figuren aussuchen, bei denen das nicht so ausgeprägt ist...



Eine komplett weiße Figur ist tot - und lebt als Geist weiter. In einem solchen fall benötigt man...



...eine Stelle zum Wiederhelehen.



SUPER

Ja, ich weiß, rein optisch hält sich der Kunstgenuß hier in Grenzen - das ältere "Diablo" etwa hat in diesem Punkt die Nase vorn. Aber was interessiert mich die Optik, wenn ich dieses Programm morgens starte und nach einer Stunde verblüfft feststelle, daß der Arbeitstag vorbei ist und ich dummerweise sogar völlig vergessen habe, mit dem im Hintergrund aktivierten Grabber Bildschirmfotos zu schießen? Na gut, natürlich interessiert das Outfit trotzdem noch, aber wahr ist schlichtweg, daß man holterdipolter in diesem Spiel versinken kann: Ach, da ist wieder eine Höhle. Bestimmt ein Heiltrank drin, den hol ich noch schnell. Oh,

wie kann ich denn diese gemeine Falle vermeiden? Mist, dieser Wachkompanie muß doch irgendwie beizukommen sein! Vielleicht versuche ich mal den Magier-Trick? Tia, und so weiter, bis man schon viereckige Augen kriegt... Außerdem kann gar nicht oft genug betont werden, daß ein so feines Spieldesign sonst eigentlich nur von den Japanern kommt. Die ideale leichtfüßige Ergänzung für das epische "Might & Magic VI"I

Genre: Echtzeit-Rollenspiel Hersteller: ..Helio Visions/Infogrames/Bomico Schwierigkeit: mittel Preis:ca. 90 DM Spieler:bis zu 4 Steuerung: .Maus/Tastatur Besonderheiten: Spiel:deutsch Anleitung:deutsch

Mindestanforderung P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Empfohlen P166, 16 MB RAM, 8x CD, 1MB Grafik Sound . **Spielspaß**

STARSHIP

The Ship That Cannot

Eine bizarre
Douglas-AdamsHumoreske von
Simon &
Schuster



Eine Kabine Dritter,...



...Zweiter...



und Erster Klasse







m Herzen der Galaxis schufen die Baumeister des Universums das Schiff aller Schiffe. Dabei handelt es sich um den interkosmischen Luxusliner "Titanic", und wie man es von Schiffen dieses Namens kennt, fällt der fliegende Palazzo auf seiner Jungfernreise einem kleinen technischen Schaden zum Opfer. Vielleicht auch einem größeren technischen Schaden. Oder gar einem Saboteur - wer kennt sich mit Raumschiffen schon so genau aus? Tatsache ist jedenfalls, daß der Spieler eines schönen Abends gemütlich und überwiegend arglos zu Hause hockt, als der Kiel des Kreuzers plötzlich durch seine Dachpfannen bricht. Der Empfangs-Androide Fentible (ein sogenannter DoorBot) erledigt gleich anschließend die Anmeldeformalitäten, denn was bleibt dem dachgeschädigten Spieler schon anderes übrig, als auf das Mitnahme-Angebot des Bots einzugehen - zumal der arme Bursche



Ein heller Kopf

etwas von Problemen dahermurmelt, und daß die kybernetische Besatzung Hilfe benötige. Die zentrale KI der Titanic, so ist weiter zu erfahren, sei zusammengebrochen, und auch die verschiedenen Roboter führten oft Unverständliches im

Schilde. Aufgabe des Spielers sei es daher, alles wieder ins Lot zu bringen.

Das nun erweist sich als nicht eben einfach. Schon deshalb nicht, weil Fentible Euch nur für eine Passage Dritter Klasse gebucht hat, was nicht bloß eine spartanisch enge Kabine bedeutet, sondern auch fast alle Räume der Titanic vor Eurer Nase verschließt. Um überhaupt ausrei-

chend Bewegungsfreiheit für den verantwortungsvollen Klempner-Job zu haben, muß man also zunächst einmal dafür sorgen, daß das Flugticket peu à peu upgegradet wird – was angesichts des grimmigen, aber leider für solche Sonderwünsche zuständigen DeskBots Marsinta ein echtes Himmelfahrtskommando ist...

Renderwahn

Starship Titanic gehört in puncto Präsentation zu den Spielen der "Myst"-Familie: Gerenderte Räume, die man Schritt für Schritt durchmessen kann; an den Endpunkten der Schritte sind dann Drehmöglichkeiten eingebaut. Thematisch angemessen erstrahlt das Schiff in glitzerndster Pracht, gleicht rein strukturell jedoch durchaus einem gewöhnlichen Adventure: Man kann

TITAN

Possibly Go Wrong

Dinge nehmen, mit Leuten reden (gut, mit Robotern, um genau zu sein) und Objekte manipulieren, um dies oder jenes oder auch etwas ganz anderes zu erreichen. Dabei passieren die seltsamsten Dinge, die AufzugBots versüßen den Deck-Wechsel mit kuriosesten Kommentaren, und überhaupt muß man sich damit abfinden, daß den Rätseln mit Instrumenten profaner Logik nicht immer beizukommen ist. Daß ein wackliges Dritte-Klasse-Bett beispielsweise erst noch ein paar stabile Kästen als Unterbau benötigt, bevor man sich hineinlegen darf, leuchtet noch ein, aber daß man in einem mechanischen Museum bei der Skulptur eines DeskBots einen der dort angebrachten Hebel ziehen muß, um Marsintas Verhaltensprogramm auf freundlich polen und anschließend bei ihr ein weiteres Ticket-Upgrade in Auftrag geben zu können, das gehört

schon eher in die Versuch-und-Irrtum-Schublade. Auf der anderen Seite amüsiert das Game oft durch Kleinigkeiten: Sobald man beispielsweise seine Erste-Klasse-Kabine hat (die übrigens durchaus noch nicht das Beste ist, was die "Titanic" zu bieten hat), ändert sich plötzlich auch das Outfit der Iconleiste von schlicht poliertem Naturstein zu edlem Tropenholz-Design. Etwas derber dann schon der Succ-U-Bus, ein



Eine romantische Bootsfahrt auf dem Canale Grande

Rohrpost-System, das seine Ladung unter Würgund Brechgeräuschen von sich gibt. Völlig unvermutet schließlich der Kanal - den man mit einem Boot durchfahren kann, derweil ein robo-

tischer Gondoliere venezianische Lieder trällert. Tja, hier stehen also wirklich umfangreiche Reparaturarbeiten an, in deren Verlauf man übrigens auch mit heikleren Problemen zusammentrifft - wie etwa Bomben, die unter Zeitdruck entschärft werden müssen. Die Musikuntermalung gefällt schließlich ausgesprochen gut, die teils etwas exzentrische Sprachausgabe nervt hinge-

gen häufig; aber wenigstens ist durch eine Textfunktion gesichert, daß man die wesentlichen Inhalte des Gesagten auch nachlesen kann. jn



Eines der Puzzle-Rätsel



Die grimmige Marsinta



Ein Raumschiff im Wohnzimmer



Die Schuster wissen es, aber jemand sollte es auch mal den Schriftstellern verraten: Manchmal ist es

einfach besser, bei seinen Leisten zu bleiben! Douglas Adams mag für genial-skurrile Prosa verantwortlich sein, aber Prosa ist Prosa und Schnaps ist Schnaps! Und ein Spiel ist eben ein Spiel - die etwas umständliche (und nicht eben schnelle) Steuerung, die gepflegt staubfreie Langeweile in den desinfiziert glänzenden Gigantomarmor-Hallen und die irgendwie allgegenwärtige Sinnlosigkeit des Seins werden von Adams' Scherzen allein nicht aufgewogen, so abgefahren sie auch sein mögen. Starship Titanic ist weniger ein

Spiel als ein exotisches (Un-) Sittengemälde voller schriller Farben und bizarrer Pinselstriche. Leider geht aber der Nonsense-Gesamtzusammenhang verloren; das hämmernde Stakkato der Gags funktioniert bloß im Buch, hier hingegen läuft man halt so in den Heiligen Hallen herum. Aber: Witzig ist's dann doch immer wieder, weshalb zu vermuten steht, daß vielen Freunden von Seltsamkeiten diese Titanic gerade recht kommt.

Name . . . Starship Titanic Genre: .Render-Adventure Hersteller:Simon & Schuster/NBG Schwierigkeit:schwer Preis:ca. 100 DM Spieler:1 Steuerung:Maus Besonderheiten: -Spiel:englisch Anleitung:deutsch Multiplayer:

Mindestanforderung P100, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Video-RAM Empfohlen P166, 32 MB RAM, 8x CD, 1 MB Grafik85%

Solo

Spielspaß

PANZER 444

Aus Fehlern lernt der Mensch – die Frage ist nur wann...



Wir sind schwer getroffen



Was ist schlimmer? Unsere drohende Niederlage oder die Grafiken?

or wenigen Wochen war es M1 Tank Platoon 2 von Microprose, das ein wenig Abwechslung in den Simulationsalltag brachte. Nichts gegen Flugzeuge, aber gute Panzersimulationen sind selten, um so erfreulicher, wenn die nächste dieser Gattung bereits in den Startlöchern steht. Nach dem eher mittelmäßigen "iM1A2 Abrams" im letzten Jahr versucht Arnold Hendrick nebst Anhang wieder Boden wettzumachen. Im Gegensatz zu den High-Tech-Kolossen der Gegenwart verschlägt es Euch hier zurück in den 2. Weltkrieg. Wie könnte es auch anders sein, kämpft Ihr für den Endsieg - entweder auf alliierter oder deutscher Seite. Entsprechend befindet Ihr Euch entweder in einem Sherman-Panzer, dem russischen T-34 oder aber dem deutschen Panther wieder. Es gibt jeweils eine Kampagne für jede Seite, wobei der Erfolg in einer Mission die nächste beeinflußt. Für die schnelle Schlacht für zwischendurch wurde mit den Einzelmissionen gesorgt. Die meiste Zeit wird der Panzerführer von gestern auf der taktischen Karte ver-

bringen. Hier hat er die nötige Übersicht, Soldaten mit schwachen Augen können ins Geschehen hineinzoomen. Da bleibt dem geschulten Auge nichts verborgen. Befehle können dank Pop-Up-Menüs von hier aus bequem gegeben werden. Wird die Situation zu heikel, könnt Ihr die retrende Unterstützung aus der Luft ordern. Auch die Artillerie dürft Ihr bitten, um

dem Feind einen kräftigen Niederschlag zu gewährleisten. Die simulationstypischen



Die einzelnen Positionen im Panzer dürft
Ihr ebenfalls einnehmen

Außenansichten dürfen natürlich nicht fehlen. Auch könnt Ihr jede Station im Panzer selbst einnehmen, also wahlweise das Steuer und

den Schützenstand
wählen, oder auch
mal mit dem Bord-MG
den feindlichen Infanteristen lieb guten Tag
sagen. Selbst ist der Mann
und so ist es auch gestattet,

den eventuell goldenen Schuß selbst abzugeben. Wir befinden uns in der Vergangenheit ohne die Technik von heute. Da heißt es gut zielen. Habt Ihr das Gefühl, das morgendliche Zielen. Habt Ihr das Gefühl, das morgendliche Zielen. Habt ihr das Gefühl, das morgendliche Zielen. Habt ihr das Gegeners. Aber nicht nur das Szenario versetzt Euch in die Vergangenheit, auch die Grafik hat es irgendwie nicht in die Gegenwart geschafft. So sieht alles trotz D3D-Unterstützung trostlos und trist aus. Ein Herz für Multiplayer haben die Designer, vielleicht aus Mangel an Zeit, dann auch vergessen und so werdet Ihr diese Option vergeblich suchen.



CENT CO

Es ist immer schön, wenn ein Nachfolger zeigt, daß die Designer versucht haben, aus den Mängeln des Vorgängers zu lernen. Schade nur, wenn es beim Versuch bleibt und die Verbesserungen nicht konsequent durchgeführt wurden. Es läßt sich jetzt alles besser bedienen und die Missionen sind gut durchdacht worden. Aber die Präsentation befindet sich noch immer jenseits dessen, was heute Standard ist und was jeder Käufer eines Vollproduktes erwarten darf. Entweder handelt es sich bei dem Entwicklungsteam um Nostalgiker oder sie sollten schleunigst ein ernstes Wort mit ihrem Grafiker sprechen und ihm

evtl. ein paar Produkte aus der Gegenwart zeigen. Auch ist es mir unbegreiflich, wie man den Multiplayermodus vergessen kann!? Wer sich von diesen Defiziten nicht abschrecken läßt, kann bedenkenlos zugreifen. Er bekommt eine sollde Simulation, die für Kurzweil sorgt. Ich persönlich warte und hoffe lieber auf Panzer Commander aus dem Hause Mindscape, was Euch ebenfalls in den zweiten Weltkrieg versetzt.

Name ... iPanzer 44
Genre ... Simulation
Hersteller Interactive Magic
Schwierigkeit ... mittel
Preis ... ca. 100 Mark
Spieler ... 1
Steuerung ... Maus
Spiel ... englisch
Anleitung ... englisch
Multiplayer ... nein

wie der Name schon sagt..

Wer im Internet Bescheid wissen will. sollte nicht nur die besten Adressen kennen. Ebenso interessant sind:

- Vorstellung und Test der neuesten Internetprodukte
- Brandaktuelle News
- · Downloads aktueller Programme
- lehrreiche Workshops
- · praktische Tips & Tricks
- · oder wie man schnell zu einer eigenen Homepage kommt.

Jeden Monat im neuen Internet Magazin.

Wie der Name schon sagt.

DM 6,50 s.49 - se 5,50 - M 5,50 - In 3,000 - In 140 - pts 75 http://www.internet-magazin.de Magazi E-Mail und FTP optimal nutzen Easy zur eigenen Homepage Test Web-Editoren für Anfänger Schneller ins Internet Test Die ersten V.90-Modems Killer Web-Sites DIE GEHEIMEN Praxis Web-Design der Zukunft

Probieren ist aleich studieren.

Deshalb bestelle ich das Kurz-Abo.

Ich erhalte 3 Ausgaben des "Internet Magazins" zum Preis von nur DM 9,90.

Ich nutze damit einen Preisvorteil von 12%. Sollten Sie nach Erhalt der 3. Ausgabe nichts mehr von mir hören, freue ich mich auf das Jahresabonnement mit 12 Ausgaben für DM 69,-

Wieso Kurz-Abo

Ich hätte gerne ein komplettes Abo.

Ich erhalte das "Internet Magazin" monatlich frei Haus zum regulären Preis von nur DM 5,75 pro Heft statt DM 6,50 (Einzelheftpreis). Ich nutze damit einen Preisvorteil von fast 12%, Ich kann das Abo jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Auslandspreise auf Anfrage.

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

Beguem durch Bankabbuchung

(3 Hefte im Kurz-Abo: DM 9,90 bzw. 12 Hefte im regulären Abo: DM 69,-)

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche beim Internet Magazin Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

1. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten

CPE86

2. Unterschrift (qqf. streichen)

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen

POWER DATA

Lara und kein Ende, das meinen unsere Leser. Wer kauft dann die ganzen 1602's? Die Redaktion zockt dagegen geschlossen StarCraft, wenn sie nicht gerade dem (indiziert-)Deathmatch frönt.

Redaktionscharts

| | Platz | | Name |
|----|-------|-------|-------------------------|
| | 1. | () | Starcraft |
| _ | 2. | (8.) | indiziert (id Software) |
| 4 | 3. | (1.) | Forsaken |
| | 4. | (3.) | Star Wars Rebellion |
| G. | 5. | () | TA Core Contingency |
| Œ | 6. | () | John Sinclair |
| Щ | 7. | (5.) | Ultima Online |
| 5 | 8. | () | Tender Loving Care |
| Ó | g. | () | Might & Magic 6 |
| L | 10. | (10.) | Rattlezone |



StarCraft - in der Redaktion von 0 auf Platz 1

Verkaufscharts

| | | | aroonarts |
|----|-------|------|-----------------------|
| 4 | Platz | | Name |
| 19 | 1. | () | Anno 1602 |
| Œ | 2. | () | Red Baron II |
| 5 | 3. | () | M1 Tank Platoon 2 |
| 20 | 4. | (1.) | Tomb Raider 2 |
| Ü | 5. | (2.) | Age of Empires |
| 4 | 6. | (3.) | FIFA Soccer '98 |
| 40 | 7. | () | C&C 2: Alarmstufe Rot |
| - | 8. | () | Formel 1 '97 |
| E | g. | () | Fallout |
| | 10. | () | You don't know Jack |

Ermittelt von Medla Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: April '98

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY, Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun Schillerstr. 22, 80336 München Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/98 sind:

> Werner Stick, München JEDI KNIGHT

Alexander Blum, Schauenburg LITTLE BIG ADVENTURE 2

Alex Neumüller, Neuwied FIFA 98

Marc Hofmann, Weinstadt NHL 98

Robert Dehnert, Wuppertal ANNO 1602

PC FUN

Top 30 Leserwahl

| Platz | | Name | |
|-----------------------|-------|---------------------------|--|
| 1. | (1.) | Tomb Raider 2 | |
| 2. | (2.) | Grand Theft Auto | |
| 3. | (3.) | Age Of Empires | |
| 4. | (5.) | Blade Runner | |
| 5. (4.) | | FIFA Soccer '98 | |
| 6. | (8.) | Jedi Knight | |
| 7. | (11.) | indiziert 2 (id Software) | |
| 8. | (6.) | Monkey Island 3 | |
| 9. | (7.) | C&C2: Alarmstufe Rot | |
| 10. (10.) WC Prophecy | | WC Prophecy | |
| 11. | (9.) | F1 Racing Simulation | |
| 12. | (22.) | Anno 1602 | |
| 13. | () | Formel 1 '97 | |
| 14. | (18.) | Incubation | |
| 15. | () | Battlezone | |
| 16. | (12.) | Diablo Hellfire | |
| 17. (14.) Worms 2 | | | |
| 18. (19.) | | Anstoss 2 | |
| 19. | (13.) | Siedler 2 | |
| 20. | (30.) | Turok | |
| 21. | () | NBA Life 98 | |
| 22. | (17.) | NHL '98 | |
| 23. | (15.) | Warcraft 2 | |
| 24. | (~.) | You don't know Jack | |
| 25. | (25.) | Panzer General IIID | |
| 26. | () | Mysteries of the Sith | |
| 27. | (29.) | Red Baron 2 | |
| 28. | () | Demonworld | |
| 29. | (16.) | Civilization 2 | |
| 30. | (20.) | Dungeon Keeper | |

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Klaus Schweizer, 97846 Partenstein

Andreas Mielisch, 13589 Berlin

Andreas Kemp, 50737 Köln

Michael Appel, 21785 Neuhaus

Carsten Schütz, 86343 Königsbrunn



an: Joll Who Abt: 017 Persönligh / Vertraulich eckbrief von

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera





n Rollenspiele



Maik Wöhler



Diablo II, weil ich Hexplore, weil in in UO doch sehr mein "Kings Sword of Haste" vermisse. Außerdem sind im Battlenet spürbar weniger Lags.

Descent: Freespace, weil es vom Schwierigkeitsgrad her hoffentlich besser zu spielen ist als Forsaken.

Commandos, weil das Genre neue Optionen dringend nötig hat und die Ideen ein völlig neues Spiel erhoffen lassen.



Unreal, weil es vielleicht mal einer der wenigen Ego-Shooter wird, die nicht sofort auf den Index gelangen.

Unreal, weil es ein- Starcraft, weil bei fach quadenlos qut aussieht und mir mit Sicherheit mehrere Nächte lang den Schlaf rauben wird.

Railroad Tycoon II, weil ich nach all den Jahren den uralten ersten Teil immer noch nicht langweilig finde und der zweite noch besser aussieht.

Alpha Centauri, weil mir bei Sid Meiers Zivilisationen schon immer eine außerirdische solche gefehlt hat.

persönlicher Favorit in diesem Heft

diesem Rollenspiel die Mischung aus Kampf & Knobelei, aus Story & Spielwitz besser mundet als erwartet.

Unreal, weil es endlich Formen anzunehmen scheint.

Starcraft, weil Blizzard zeigt, daß auch ohne Innovationen ein fesselndes Spiel gelingen kann. Das Battle.Net wartet ...

Die Versuchung, weil dieser leckere Mix aus Spielfilm und Psychotest einfach so unwiderstehlich

Starcraft, weil es die genial einfache Steuerung von Warcraft 2 mit einer perfekten Story und reichlich Abwechslung kombiniert.

diesem Echzeitstrategical auch ein Laie wie ich seinen Spaß haben kann.

John Sinclair - Evil Attacks, weil dieses Adventure den bislang höchsten Trash-Faktor des Jahres hat und selbst Virtual

Springfield schlägt.

Vorsprung verschaffen konnte.

Größte Enttäuschung in diesem Heft

Tom, weil er sich gerade schlichtweg weigert, das sonnenverwöhnte Kalifornien zugunsten des Büroalltags zu verlassen (seufz).

Emergency, weil ich das Nachspielen von realistischen Katastrophen mehr als geschmacklos finde.

Windows 98 besser wird, als die vorliegende Beta. .. glaubte Stephan

das er der bessere

Stratege ist. Seit

den letzten Partien

sollte er es besser

... freue ich mich

bestimmt wieder mit

auf den nächsten

USA-Trip, wo ich

werde.

wissen. Der Tod

erwartet ihn ...

und sonst...

...habe ich im Star

Wars-All gründlich

nicht, daß Luke und

die Vollversion von

Leia solche Versa-

aufgeräumt. Ich

wußte vorher gar

ger sein können. .. bete ich, daß

Stephan, weil er mit aktivierter Low-Gravity ständig bei einem gewissen Spiel in der Lava baden geht. Er kann herrlich fluchen.

Ich, weil ich einfach meine Drohung, in Kalifornien zu bleiben, hätte wahrmachen sollen, statt Nicht-Rückkehrmich hier mit Grippe Gedanken spielen zu plagen

Joe, weil er ohne Skrupel meinen guten Kirschjoghurt aus dem Redaktionskühlschrank geklaut hat. Traue keinem über Vierzig!

iPanzer 44, weil mich schon die Grafik erschreckte und ich Simulationen ohnehin nicht besonders mag.

Quake III, weil die

Wahnsinnigen von

id-Software schon

sor-PCs für ihr

empfehlen. Töten,

Stephan, weil er

neuerdings keinen

Kirschjoghurt mehr

in den Kühlschrank

auf keinen unter

Einunddreißig!

stellt. Verlaß Dich

töten, töten!

jetzt Dual-Prozes-

1999er Schlachtfest

..hat Maik in einer der ersten Star-Craft-Sessions um Gnade gewinselt, und das, obwohl er immer behauptet, ich sei kein Stratege...

... freue ich mich schon auf die kommenden, redaktionsinternen Multiplayer-Schlachten im Unreal-Universum.



Freundorfer





Might & Magic VI, weil es sich nach heftigem Kampf mit "Hexplore" eine Dolcheslänge

... bin ich in unseren Redaktionsmultiplayeregoshootergefechten nicht mehr dauernd der Letzte. Shub-Niggurath sei Dank!

..liebe ich diesen Sonnenschein am Wochenende. Biergärten, Weißbier, Spanferkel. Steckerlfische, Backfische...



BEAM ME UP

Besuch bei

Seit Paul Hogan (Crocodile Dundee) wissen wir, daß Australier künstlerisch-kreativ sein können. So auch die Macher von KKND:
Beam Software hat natürlich mehr zu bieten als KKND 2.





Truppen Marke Eigenbau. Indem Ihr verschiedene Fähigkeiten kombiniert, erschafft Ihr eine völlig neue Einheit.

ach dem Motto "Kein Weg ist uns zu lang" brachen wir diesmal nach Melbourne auf, um Euch Neuigkeiten von der australischen Entwicklerfront zu liefern. Die dort ansässigen Programmierer von "Beam Software" sind hierzulande zwar kaum bekannt, aber das liegt hauptsächlich an der Tatsache, daß sie in der Vergangenheit viele ihrer Titel direkt für andere Firmen wie Electronic Arts produzierten und ihr Name dabei oft unterging. Eventuell wird Spielern der ersten Generation das Begriff sein. Damals brachte die Firma erfolgreiche Titel wie "The Way of the Exploding Fist" für den C64 auf den Markt. Inzwischen fungiert Melbourne House als

Markt. Inzwischen fungiert Melbourne House als Publisher für Beam Software.



Label "Melbourne House" eher ein Die Landschaften sind sehr ansprechend gestaltet, Begriff sein. Damals brachte die Firma doch das primäre Augenmerk sollte auf den Truperfolgreiche Titel wie "The Way of the pen Eures Feindes liegen

KKND 2: Krossfire

40 Jahre sind seit dem letzten großen Krieg vergangen. Während die Menschen, die "Survivors", diese Zeit genutzt haben, um sich weit unterhalb der radioaktiv verseuchten Erdoberfläche zu erholen, haben die "Further Evolved" die ganzen Jahre in eben dieser Todeszone verbracht. Dadurch hatten sie ausreichend Gelegenheit, um gar schrecklich zu mutieren. Außerdem gibt es mit der "Series 9" eine neue Rasse: Diese ehemaligen Ernteroboter sind stinksauer über den Krieg, der "ihr" Land vollkommen zerstört hat. Daher haben auch sie sich zu einer furchterregenden Armee zusammengerottet und sind bereit, das Angesicht des Planeten von allem zu säubern. was



Durch diesen Zaun kommt keiner mehr unbeschadet durch

nicht durch Schrauben zusammengehalten wird. Nach dem netten, aber nicht gerade überragenden ersten Teil von "Krush, Kill 'n' Destroy" (KKND) arbeitet ein Entwicklerteam bei Beam derzeit fieberhaft an einer Fortsetzung (siehe auch Artikel in Ausgabe 4/98). Das hervorragende Intro, an dem ein einzelner Designer volle neun Monate gebastelt hat, führt Euch sehr gut in die Story ein. Das eigentliche Spiel macht bereits ebenfalls einen vielversprechenden Eindruck. Ihr dürft Euch zum Beispiel eigene Einheiten mit ganz spezifischen Eigenschaften zusammenstellen. Und wenn sich das Können oder die Erfahrung in Multiplayer-Gefechten nicht gleichmäßig verteilt, habt Ihr die Option, Eure Truppen zu manipulieren. Der Gegner spielt dann quasi mit Handicap. Natürlich könnt Ihr das nicht tun, ohne daß es Euer Kontrahent bemerkt. Welch Schmach, wenn Ihr dann trotzdem verliert!



In seiner Freizeit ist dieser Kerl sicher Steuerberater!

SCOTTY

Beam Software



Bei Dethkarz geht's zur Sache

Schnell!



Gut gelungen wirkt das Wegpunkte-System. Es ist sehr einfach zu handhaben und bietet sinnvolle Funktionen. So können ein paar Einheiten auf einer festgelegten Strecke patroullieren; kommt ungewünschter Besuch, wird er nach Möglichkeit beseitigt, danach

schieben Eure Untergebenen brav weiter Wache. Insgesamt warten 51 nicht-

lineare Einzelspieler-Missionen auf Euch. Wem das zu wenig ist, darf sich mit dem Mission-Editor eigene Aufträge zusammenschustern. Wenn der Titel auf genug Zustim-



Direkt vor Ort wurde uns ein tiefer Einblick in Arbeitsweise und -techniken der Beam Entwickler gewährt. Die Animation von Gesichtern in Zwischensequenzen war zum Beispiel schon immer eine schwierige Angelegenheit. Zur Lösung dieses Problems entwickelte Beam ein Motion-Capture-System namens "Famous", das erstmals in KKND 2 zum Einsatz kommt (siehe Foto). Dadurch werden die Bewegungen der Deichter in den zahlreichen gerenderten Missionsbeschreibungen deutlich realistischer dargestellt als das bisher üblich war.

mung stößt, werdet Ihr im Internet tonnenweise Missionen runterladen. Soweit klingt natürlich alles nach dem aktuellen Stan-

dard der Echtzeit-Strategie. So wird sich KKND an ernsthaften Konkurrenten wie dem frisch erschienenen StarCraft messen müssen. Ob sich der Titel da behaupten kann, erfahrt Ihr hof-

fentlich bald in einem Test.

Mit Dethkarz versucht Beam, sich im Rennspiel-Genre einen Namen zu machen. Der Titel wurde speziell für 3D-Grafikkarten entworfen und bietet dementsprechend viele Details und eine beachtliche Geschwindigkeit. Auch stehen Euch zahlreiche Waffen zur Verfügung, der Sieger wird also nicht nur durch Fahrkönnen bestimmt, sondern muß Geschick im Einsatz von Plasma-Kanonen und ähnlich netten Gimmicks beweisen.

Geplant sind vier unterschiedliche Landschaften mit insgesamt 12 Tracks. In der Fahrzeugauswahl herrschen nicht gerade Schlußverkauf-Verhältnisse, denn Ihr werdet Euch wohl mit vier Gefährten begnügen müssen. Diese sind allerdings konfigurierbar und unterscheiden sich stark in Ihrem Fahr- und Kampfverhalten. Der erste Eindruck von Dethkarz war zwar gut – wie bei Spielen für 3D-Karten üblich, ist die Grafik beeindruckend –, doch ob sich die Sparsamkeit bei Kursen und Vehikeln auszahlt, wird erst der Renneinsatz zeigen.

Moritz Menzel/rm

NOCH IN DER

Alien Earth: Ein bereits fertiggestelltes Sci-Fi-Action-Adventure. Die Testversion hat es leider nicht mehr rechtzeitig zu dieser Ausgabe in die Redaktion geschafft.



Conglomerate: Ein Monopolyartiges Online-Brettspiel mit integrierter Chatfunktion.



Biotech: Liberator: Ihr steuert ein Kampffahrzeug, das sich je nach Situation in die unterschiedlichsten Formen verwandeln kann; geplanter Erscheinungstermin: April 1999.



Robot Madness: Ein Clone des legendären "Boulder Dash".







UBIK VERLOSUNG

Das Strategieadventure aus dem Hause Cryo hat sich sehr schnell als Geheimtip erausgestellt. Die hizarre Welt des Science-

Abendessen mit der Cryo-Pressesprecherin, ein Besuch heim Autor oder eine Reise durch die Zeit – wurden schnell verworfen. Statt dessen habt Ihr die relativ seltene Chance, ein ehenso nützliches wie ausgeticktes

> Utensil für Action- und Strategieliebhaber zu bekommen, das Euch in allen möglichen Extremsituationen eine (mehr oder minder) große Hilfe sein kann:



Und was haben wir uns diesmal als Lösungsfrage ausgedacht? Welche Absurditäten wollen wir nun wieder wissen? Ach, ganz einfach:

Wie lautet der zweite Vorname von Herrn Dick?



spannende Missionen in der Scheinrealität Dick'scher Phantasie. Jetzt hat sich Cryo etwas Besonderes einfallen lassen, um Power-Play-Lesern noch

mehr Interesse an ihrem neuesten Werk zu vermitteln. Um sich vom konventionellen Verlosungsspektrum wie Spiel, T-Shirts, etc., abzuheben, mußte eine besondere und zum Thema passende Idee her. Schnellschüsse wie ein

Flug zum Mond, ein



Aus vielen Spielen und Filmen bekannt, macht es seinen Träger zwar nicht automatisch zum versierten Agenten, hringt aber garantiert jede Menge Aufmerksamkeit bei Eurem nächsten Besuch einer Fetisch-

(oder anderen) Party ein.
Damit nicht alle außer
einem Einsender in die
Röhre schauen müssen, gibt's außerdem noch je

Fünf UBIK-Spiele, T-Shirts und Baseballcaps. Das ist doch einfach, nicht wahr? Also nicht Philipp, sondern... Den Namen einfach auf eine Postkarte schreihen, und ab an:

WEKA Consumer Medien Redaktion Power Play Kennwort "Ubik-Verlosung" Gruberstr. 46 85586 Poing

Einsendeschluß ist der 13.Juni 1998 (Poststempel)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Cryo oder der WEKA Consumer Medien und deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen. Na dann viel Spaß und Glück...!



Windows 98 – der richtige Schritt?

Was Windows 98 wirklich bringt,

jetzt im neuen PC Magazin.

- Stabiler als sein Vorgänger?
- Perfekte Internet-Integration?
- Zukunftsweisende Kompatibilität?

Ob das neue Windows 98 tatsächlich alles besser kann, lesen Sie im neuen PC Magazin.

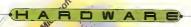
Weitere Themen: So konfigurieren Sie Ihre Hardware fehlerfrei, so verdoppeln Sie Ihre Internet-Geschwindigkeit und so verwandeln Sie jeden PC in ein Tonstudio.

www.pe-magazin.de

PC Magazin – das müssen Sie wissen.









WINDO THE FUTU

Erste Eindrücke eines

zu beantworten, entschloß ich mich, für Euch (und die Befriedigung meiner eigenen Neugier) die Beta3-Version auf meinem Rechner zu installieren. Und schon ging's los! Nachdem ich irgendwann das im dritten Unterverzeichnis der CD befindliche Setup-Programm fand und aufrief, erschien nach der üblichen Scandisk-Prozedur der an eine Internet-Seite erinnerde Setup-Bildschirm, der mich recht positiv überraschte. Noch überraschter war ich, als ich eine "voraussichtliche Setup-Zeit" von genau "72 min" angezeigt bekam! Und es kommt noch dicker: Die Zeitangabe des Setups stimmt! Fast minutengenau! Das bedeutet, daß das Setup das jeweilige System enorm gründlich scannt, bevor's losgeht - ein Pluspunkt. Die Installation gleicht technisch der von Win95 - läuft nur optisch aufwendiger ab. Vollfarbige HTML-Hintergründe machen das (Installations-) Leben bunter. Die blau/weißen Meldungen sind eins zu eins aus Win95 übernommen und wurden in einigen Fällen nur leicht abgeändert. Die eigentlichen Installations-Optionen werden in gewohnter Manier angeboten, nur bekommt man jetzt am rechten Bildschirmrand ständig in einer Info-Leiste angezeigt, was man selbst, bzw.

Was ist denn nun so neu am "revolutionären" Windows 98? Um diese Frage

was das Windows-Setup gerade tut. Der erste größere Unterschied wird in der

Installations-Variante "Benutzerdefiniert" deutlich - hier werden nun viel mehr Auswahlpunkte angeboten. Man kann u.a. jetzt schon in der Windows-Grundinstallation bestimmen, wie langsam das System am Ende werden soll. Juhu!! Jetzt können all die kleinen Festplattenplatz-, Videospeicher- und Ressourcen-Fresserchen wie High-Color-Symbole, für heutige Monitore unnütz gewordene Bildschirmschoner, verschiedene High-Color-Hintergrund-Themes mit ebenso vielen verschiedenen Sounds und noch mehr sich drehenden, zuckenden, piepsenden oder blinkenden Mauszeigern gleich in einem Ritt mitinstalliert werden - die ganze System-Handbremse "Plus-Paket" ist schon enthalten! Ebenfalls bereits voll integriert ist (zur Freude aller Netscape-Navigator-Fans) der Internnet-Explorer 4.01. Und mit "voll" meine ich wirklich voll! Man kann sich nämlich nicht dagegen wehren, daß er installiert wird - er gehört zum System. Genau wie das "Active-Desktop", der in einigen Fällen noch mehr bremst, als das Plus-Paket! Besonders für die

Anwender, die gar keinen Internet-Zugang

haben wollen, ist das Active-Desktop (wie der

ganze Internet-Explorer) nicht nur überflüs-

sig, sondern auch wegen der durch ihn be-

dingten längeren Ladezeit von Windows sehr

störend. Abschalten kann man ihn zwar, aber

die Anwender fluchen – wir reden Windows!
Also: Man nehme "Windows95", die System-Handbremse "Windows PLUS!", den "Internet-Explorer 4.01", einige bunte Spielerchen, mische alles kräftig durch und – siehe da: "Windows 98"?

Die "Macher" loben.



Hardware-Hotline jeden Dienstag & Donnerstag von 17 bis 20 Uhr

Ruf-Nummer: 089/13999400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Der Active-Desktop.
Bunt, überladen,
die Startleiste
unübersichtlich aber hauptsache
Online! Nur
mit InternetAnschluß möglich.
Kann zwar
abgeschaftet
werden, aber bleibt
Speicher- und
Ressourcenfressend auf dem
System...



WS 98 -RE GOES ON

neuen (?) Betriebssystems



Die lange Liste der neuen und alten Tools...

sen ist nicht – zumindest habe ich keinen Weg gefunden, ihn endgültig loszuwerden! Wenn dann alle Optionen ausgewählt sind, werden die Daten kopiert – wie immer. In dieser Zeit kann man wieder die übliche, aber optisch enorm aufgewertete Eigenwerbung lesen und sich natürlich das mit der Registrierkarte reindrücken lassen. Wer gut aufpaßt, der bemerkt jetzt schon, wieviel größer das Betriebssysten geworden ist – für eine mittlere Installation werden satte 150 MByte benötigt.

Der nächste Unterschied ist die Hardware-Erkenung und – Konfiguration. Diese dauert ca. drei bis viermal solange, wie bei Win95, ist aber auch drei- bis viermal gründlicher – zugestanden!

Dann kommt der erste Start. Der dauert zwar seine Zeit, doch irgendwie hat man hierbei wieder das Gefühl, daß alles nochmal gründlich kontrolliert wird, bevor Setup das System dann endgültig freigibt...

Jetzt aber zu den Neuigkeiten. Da gibt es ja nun jede Menge (meist widersprüchlicher) Werbung in einschlägigen Fachzeitschriften. Tatsächlich sind viele der Neuerungen für den einen mehr interssant als für den anderen und werden daher auch unterschiedlich bewertet. Aber oft werden auch Features als Neuigkeiten angepriesen, die auch schon unter Windows95 (zumindest optional) verfügbar waren. Im Windows98-Supplement einer professionellen PC-Zeitschrift wurde gar die FAT-32 als Windows98-Neuigkeit dargestellt! Es wird damit geworben, daß nun endlich auch Festplatten über 2 GBvte "am Stück" partitioniert werden können. Also entweder habe ich seit geraumer Zeit mit einer Fata-Morgana gearbeitet, oder Win95 konnte das tatsächlich auch schon!?

Daraufhin durchgeführte Recherchen haben mir gezeigt, daß dieses professionelle Heft am Ende gar nichts dafür kann! Microsoft höchstpersönlich hat nämlich in seinen Pressemitteilungen mit der Windows98-"Neuheit" FAT-32 geworben – ooops!? Was daran allerdings wirlich neu ist (jedenfalls im Windows-"Partition-Magic" kann's das schon lange...), ist die Möglichkeit, direkt aus Windows heraus Platten von FAT-16 zu FAT-32 zu konvertieren – OHNE Datenverlust!

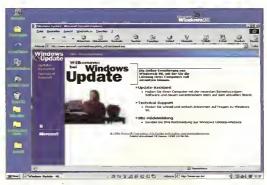
Was ebenfalls schon mit Windows95 ging, aber bisber nur mit einem Update des jeweiligen Mainboard-Herstellers möglich war, ist die USB-Unterstützung. Dieser neue UniversalSerialBus ermöglicht jede Menge Geräte problemlos, bequem und schnell anzuschließen – so die Wunschvorstellung. Wie mag sich wohl Bill Gates gefühlt haben, als sein Prachtstück bei der Premiere auf einer Software-Messe in Chicago wegen USB-Überlastung hemmungslos vor seinem Schöpfer und millionen Fernsehzuschauern abrauchte?! Naja, ist erst die BETA – die übliche Ausrede (siehe Zeitungsausschnitt) für eventuelle Unzulänglichkeiten!

"Windows 98" stürzte bei der Präsentation ab

Riesen-Blamage für Computer-Genie Gates



Immer auf
dem laufenden
mit dem
UpdateAssistenten.
Einfach und
bequem
Windows98
Updaten!
Allerdings wer keinen
InternetAnschluß hat,
guckt in die
Röhre...



ACTIVE-DESKTOP

Der Active-Desktop ist ein Windows-Desktop, der ständig mit dem Internet in Verbindung stehen kann, wenn der Anwender diese Funktion aktiviert. Dadurch ist es möglich, z.B. ständig die neuesten Börsenkurse oder den Wetterbericht als Hintergund vor Augen zu haben (siehe Screenshot).

Vorteile: Auf diesem Desktop können beliebige HTML-Seiten ONLINE angezeigt werden, während man im Windows arbeitet; jede beliebige, gespeicherte HTML-Seite kann OFFLINE als Hintergrund verwendet werden.

Nachteile: Längere Windows-Ladezeit; das Leeren des Papierkorbes dauert mit Active-Desktop ebenfalls erheblich länger als sonst (bis zu 15 sec) – das System "steht" meistens in dieser Zeit; häufige, nicht von Microsoft "DirectX-5-authentisierten" Videotreibern.

USB

Der UniversalSerialBus, kurz USB, ist ein neues System zum Anschluß von (theoretisch!) bis zu 128 Peripheriegeräten in einer Kette. Das bemerkenswerteste daran ist die Tatsache, daß die meisten dieser Geräte (auch theoretisch!) einfach während des Betriebes an- oder abgekoppelt werden können. Die Initialisierung erfolgt dann (rein theoretisch!) automatisch. Bis jetzt sind erst wenige Geräte lieferbar (das ist die Praxis!). Dazu zählen unter anderem Tastaturen, Scanner und Mäuse. Geplant sind Lautsprecher, Monitore, Laufwerke, Grafiktabletts etc..

AGP

Der Accellerated Graphic Port ist ein völlig neuartiger Grafik-Bus, der vollständig vom PCI-Bus abgekoppelt ist. Dadurch wird ein wesentlich schnellerer Datentransfer zwischen CPU und Grafikkarte ermöglicht. Auch kann auf einen Großteil des teuren Grafikkarten-On-Board-Speichers verzichtet werden, da sich die AGP-Karte aus dem Systemspeicher "bedient", was diese Karten sehr flexibel und recht preiswert macht. Für nähere Infos zu AGP lest bitte die PP 3/98!



Auch hübsch bunt der Explorer. Aufgebaut wie eine Internet-Seite, wenn der Active-Desktop nicht abgeschaltet ist.

Noch was absolut Neues ist die Bereitstellung sämtlicher AGP-Features. Weil vielen Anwendern immer noch nicht ganz klar ist, was AGP ist und was es für Vorteile bringt, wird gerade diese wichtige Neuerung wenig beachtet (siehe auch PP 3/98).

Bemerkenswert sind auch die neuen System-Tools, die allerdings nicht alle von Microsoft stammen, sondern teilweise "eingekauft" wurden. Dazu zählen u.a. ein neues Backup-System von Seagate und ein Intelbasiertes Defragmentier-Tool. Ja, und dann ist da noch eine andere - wie ich meine ärgerliche Neuerung. Neben der Uhr in der Startleiste fällt ein weiteres Symbol auf: der Terminplaner, vornehm "Geplante Vorgänge" genannt. Auch der wird ohne zu fragen installiert und läßt sich auch nicht löschen. Man kann ihn zwar deaktivieren, aber da ist er. Bei jedem Start. Immer wieder im Systemspeicher! Was macht ein Freizeit-Computerfreak mit dem ständig im Hintergrund laufenden Terminplaner? Vielleicht will er gar nicht an Termine und Verpflichtungen erinnert werden?! Bei jeden Start wird er es aber - vom Terminplaner in Windows98! Und vom Active-Desktop. Denkt Microsoft denn nur

noch im "Großen"? Dieser Planer, der Active-Desktop, der Internet-Explorer umd all die anderen Sachen, die mir als User aufgezwungen werden, ohne mich zu fragen sind es, die mir ein Betriebssystem vermiesen können,

Neu und nützlich: Die Microsoft-Systeminfo. Für erfahrene Benutzer eine perfekte Hilfe bei Problemen. Für unerfahrene...

obwohl es (wie der Test eindentig gezeigt hat) mit allen möglichen Spielen und Programmen einwandfrei und stabil läuft - wenn auch entgegen aller Microsoft-Werbung etwas zähflüssiger als Windows95... Fazit: Ich möchte hier keine direkte Plus- oder Minus-Wertung abgeben. Fest steht für mich: Die Werbung ist maßlos übertrieben, von wegen "revolutionär" und so! Es sind sehr viele Verbesserungen gemacht worden, aber auch Features hinzugekommen, bei denen man sich fragen

muß, wozu eigentlich? Ich glaube dennoch, daß Windows98 ein gutes System ist, denn stabil läuft es allemal – die neuen Systemrettungs-Tools sind bemerkenswert. Aber ebenso finde ich, es ist nur empfehlenswert für absolute Internet-Fanatiker, Börsenmakler, Nachrichtenredakteure und alle anderen, für die "Online" das Wichtigste ist. Spieler, Grafiker und alle, die für zuhause ein schnelles, unkomplizertes Betriebssystem wollen, das die volle Leistung des PCs auch Offline (!) ausnutzen kann, sollten um Windows98 einen Bogen machen!

Noch ein Hinweis für unsere "Ich weiß alles" Leser: Natürlich gibt es interne Tricks, die
eine oder andere Installation eines der
erwähnten Tools zu verhindern oder rückgängig zu machen. Aber hier geht es um die
"breite Masse" der Anwender, die einfach nur
User sein wollen und kein Interesse daran
haben, erst in den Systemdateien rumzuwüblen! Solange es im offiziellen Setup
eines modernen Betriebssystems keine Möglichkeit gibt, auf ein bestimmtes Tool zu verzichten, oder es nachträglich zu entfernen, ist
und bleibt das Tool für den "Standard-User"
unlöschbar!



DVD im PC - Superlative oder nur teures Spielzeug?

Diese Frage ist nicht eindeutig zu beantworten. Die Hersteller wollen uns die DVD (DigitalVideoDisk) natürlich als das Beste verkaufen, was der Markt momentan bietet. Aber Vorsicht! Für den Computer ist dieses neue System eine bis jetzt sehr fragwürdige Angelegenheit. Was allein an Hardware-Bedingungen erfüllt werden muß, nur um ein klitzekleines Video abspielen zu können - das geht in die Hunderte von Mark! Eine Hardware-MPEG-Decoder-Karte ist Bedingung. ein Haufen Arbeitsspeicher und ein superschneller Prozessor ebenfalls. Aber auch wenn diese kostenintensiven Voraussetzungen erfüllt sind, kann es sein, daß einige Programme nicht laufen, die MPEG-Decoderkarte aus irgendeinem Grund nicht mit der vorhandenen Grafikkarte kann oder will, der Treiber zum Betriebssystem nicht kompatibel ist usw., Spiele könnten z.B. NTSC-Video-Sequenzen enthalten, die mit PAL-Komponenten nicht wiedergegeben werden können. Derzeit kosten die (nicht immer abwärtskompatiblen!) einfachsten Lese-Geräte so um die 500 Mark plus der ebenfalls sehr teuren MPEG-Karte. Die Recorder liegen noch im fünfstelligen (vor dem Komma!) Preisniveau! Und ein DVD-Laufwerk ohne MPEG-Decoderkarte oder nur zum Datenlesen einzubauen, ist absolut sinnlos, denn "besser" lesen als ein CD-ROM kann's auch nicht! Dennoch bringen wir demnächst einen größeren Bericht über diese neue Technologie - die meiner Meinung nach noch lange braucht, um für den PC sinnvoll zu werden. Was schon mit Sicherheit gesagt werden kann: Jeder Spieler sollte von DVD-Laufwerken in jedem Falle die Finger weglassen - auch, wenn schon eiligst einige Spiele auf den Markt geworfen wurden. Wer allerdings immer das Teuerste und Neueste haben muß - und sei's nur für's Ego viel Spaß! Wo die DVD dagegen schon jetzt fast unschlagbar ist, ist der Home-Video-Sektor. Die DVD-Player, die es als Videorecorder, bzw. Player-Ersatz gibt, übertreffen durch perfekte Bildqualität jedes S-VHS-Gerät! tz

In eigener Sache

Es geht wiedermal um die Hotline. Diesmal ist es ein technisches Problem - wobei "Problem" wohl nicht ganz der richtige Ausdruck ist. Seit der Umstellung auf ISDN besteht auch die Funktion "Anklopfen" auf diesem Anschluß, Dadurch kann ein zweiter Anruf angenommen werden, während der erste Anrufer dann in der Leitung wartet. Dann kann man beliebig Hin- und Herschalten. Der Nachteil ist, daß derjenige, der warten muß, immer die volle Gebühr bezahlt, genau wie der, mit dem ich gerade spreche. Am Anfang habe ich den Zweitanruf angenommen und ihn nach kurzer Begrüßung auf die Warteleitung gelegt. Da ein Gespräch bei einem größeren Problem etwas länger dauern kann, wurde ich teilweise beschimpft, daß das Warten ja schließlich Geld koste und ich mich gefälligst beeilen solle! Ziemlich egoistisch - oder?. Also habe ich das Annehmen von Zweitgesprächen wieder gelassen. Das ist aber auch wieder nicht recht. Es kommen Beschwerden, daß die Hotline nicht besetzt ist, niemand hingeht und ähnliches. Denn natürlich hört der Anrufer nur das Freizeichen, wenn bereits ein Gespräch im Gange ist. Auch ich höre den Zweitanruf in Form

eines sich wiederholenden Pieptons im Hörer - ignoriere ihn aber aus den eben erwähnten Gründen. Wenn ich dann merke, daß einige von Euch schon nach drei bis vier Klingelzeichen auflegen, kann ich nur sagen: selber Schuld, wenn Ihr nicht drankommt. Ausdauer heißt die Lösung. Solange es nur klingelt, kostet der Anruf ja noch nichts! Wenn ich dann das erste Gespräch beende, wird der Wartende automatisch aufgeschaltet - also einfach klingeln lassen, auch wenn's etwas dauert! Das Besetztzeichen ertönt nur noch dann, wenn ich bereits einen zweiten Anrufer in die Warteleitung geschaltet habe. Übrigens: Die ISDN-Funktion "Rückruf" hat in diesem Falle keine Wirkung! Eine regelrechte "Warteschleife" einzurichten, ist eine mir zu kostspielige Angelegenheit, da die Hotline wie schon oft gesagt - ein Teil meines Privatanschlusses zuhause ist!

Sicher braucht man auf diese Weise vielleicht etwas Ausdauer, aber das ist wohl zum Normaltarif immer noch wesentlich besser, als die 0190-Service-Nummern vieler anderer PC-Zeitschriften, bei denen selbst für viel Geld pro Minute oft genug die Ansage ertömt:

"Bitte warten..."





Das Mysterium der nicht laufenden Power-Play-CD wird sich bald lösen, denn unsere Grundlagenforschung und die ersten Maßnahmen zeigen endlich Wirkung.

SO ERREICHT IHR UNS

Post: WEKA Consumer Medien

GmbH Redaktion Power Play Kennwort: Power Post Gruber Str. 46a 85586 Poing

Fax: 08121 / 95 1 – 297 Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu

veröffentlichen.

Power Post

Das CD-Wunder von München

Als ich heute die CD-ROM der Ausgabe 5/98 ins Laufwerk schob, geschah ein "Wunder", an das ich eigentlich gar nicht mehr geglaubt hatte: Das CD-Menü startete ganz von selbst und alles war direkt nutzbar. Welche Freude! Die CDs der letzten Ausgaben konnte ich alle leider nur als "Bierdeckel" benutzen, da sie auf meinem Computer nicht zu starten waren. Nicht mal manuell. Plötzlich funktioniert es nun. Warum, das wird wohl eines der ungelösten Rätsel der EDV bleiben. Aber Hauptsache, die Neue tuts. Ich bin begeistert und hoffe, das bleibt auch bei den nächsten CDs der Power Play so.

Werner Stick, München

Wie bereits in den PowerPost-Antworten der vorigen Ausgaben geschildert, standen auch wir vor einem Rätsel: Auf manchen PCs lief unsere CD-ROM einfach nicht, während sie auf baugleichen anderen Maschinen tadellos ihren Dienst versah. Wir versprachen bei der Gelegenheit, alles technisch mögliche zu unternehmen, diesem Spuk ein Ende zu bereiten. So haben wir im Fertigungsprozeß jeden einzelnen Step untersucht und optimiert. Die ersten Ergebnisse waren bei den CDs der Ausgaben 4/98 und 5/98 eingeflossen - offensichtlich mit Erfolg. Obendrein haben wir nun zugunsten einer besseren Endkontrolle vorsorglich auch noch das CD-Preßwerk gewechselt. Damit hahen wir wirklich das Menschenmögliche unternommen, um eventuelle Fehlerquellen bei der Produktion aus

zuschließen. Nun kann es eigentlich in ganz seltenen Fällen nur noch zu Transport- und Lagerschäden kommen (in solchen Fällen ersetzen wir Euch die CD kostenfrei) oder eben zu Inkompatibilitäten in Eurem PC-System. Aber das wollen wir ia nicht hoffen.

Tot den Orcs!

Ich möchte an dieser Stelle nochmal Eure tollen Berichte und Interviews zu Ultima Online loben. Ich freue mich bei jeder neuen Ausgabe auf die Tagebuch-Seiten. Den Bericht über den Orc-Angriff auf Buccaneer's Den habe ich richtig genossen. Ich selbst habe vor zwei Wochen bei der Zerstörung eines neuen Orc-Forts in den Wäldern nördlich von Britain geholfen.

Seit fast einem halben Jahr spiele ich nun schon UO. Gut, es ist zur Zeit noch ein sehr teurer Spaß, aber ich habe die Hoffnung, daß NetCologne bald meinen Anschluß legt, und dann wird es günstiger. Was ich Maik noch Fragen wollte, auf welchem Server spielst Du? Weiter so, ich hoffe Ihr schreibt noch viele gute Artikel über Ultima Online!

Lars Schmitt, Köln

Sir Elric und seine Mannen sind überwiegend auf dem Atlantic-Server zu finden. Und die Berichterstattung wird selbstverständlich fortgeführt, denn allein in Deutschland soll UO etwa 20.000 Mal verkauft worden sein - für ein teures Onlinespiel ein sagenhafter Erfolg, mit dem Origin und ihr deutscher Vertragspartner Electronic Arts nicht gerechnet haben.

MS-Dominanz

Bei den Mini-Computern mit Windows CE (derzeit hauptsächlich auf PDAs) handelt es sich meiner Ansicht nach nicht wirklich um eine Wintel-Verschwörung. In Ausgabe 8/98 der Zeitschrift c't wurden mehrere CE-Geräte getestet (S. 125 ff), die alle entweder einen SH-3 von Hitachi oder einen R4000 von MIPS haben. Intel ist also unschuldig. Hier kann somit nur die Rede von einem weiteren Feldzug Microsofts gegen unser verträumtes, noch computerloses Heim sein. MS scheint den Daumen fest auf uns Spielern zu haben: Wurden früher noch parallel Spiele für Atari ST, Amiga und PC entwickelt, hat sich die Win-Gemeinde alleine alle Spieletitel unter den Nagel gerissen. Da sind solche Ausnahmen wie zuletzt bei ids bekanntem Actionspiel, das auch unter Linux läuft, eine Seltenheit. Und warum will Microsoft uns wohl auf Windows NT lenken?

Peter Wittmann, via Internet

Wenn es nach Bill Gates geht, soll ihm der weltweite Computermarkt hörig werden - ein Quasi-Monopol bat er ja in vielen Bereichen bereits errichtet, die Mini-Computer sind da nur ein unwesentlicher Zwischenschritt. Er will sämtliche Lebensräume, in denen Mikroprozessoren ihren Dienst verrichten, erobern, Daß die Spiele-Industrie Atari- und Amiga-Systemen den Rücken zukehrte, läßt sich ausnahmsweise nicht Microsoft in die Schuhe schieben. Schuld sind die Spieler selbst, die fröhlich raubkopierten. was ihnen unter die Finger kam. Deshalb wendeten sich die Hersteller dem zahlungswilligerem PC-Publikum zu.





hristianes **Dropzo-**

Power Play hat

einen Nutzen

Ich finde Power Play echt cool und wundere mich in letzter Zeit über Eure Preisschwankungen. Doch Power Play ist eine der wenigen Zeitschriften, die einen Nutzen hat. In der Power Post 03/98 wolltet Ihr wissen, wie lange Eure Leser brauchen, um sich mit den Redakteuren vertraut zu machen...meine Antwort: Obwohl ich Power Play schon ein halbes Jahr lang regelmäßig kaufe, bin ich noch immer nicht wirklich mit Euch (was Eure Bewertung und Meinung betrifft) vertraut, aber ich kann Euch schon ein wenig einschätzen.

Hier noch ein paar Fragen: Ist es möglich, in Österreich ein Power-Play-Abo zu bestellen (und in ÖS zu bezahlen)? Gibt es in Tomb Raider-2-Tricks?

Richard, A-Wien

Erstmal vielen Dank für Deine Einschätzung unseres Magazin. Und nun zu Deinen Fragen:

Das Power-Play-Abo kann in Österreich über die DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866 bestellt und natürlich auch in ÖS bezahlt werden.

Tricks zu Tomb Raider 2 wurden in den Power-Play-Ausgaben 01/98, 03/98 und im Power-Play-Sonderheft 02/98 veröffentlicht.

Katastrophale Indizierungen

Zum Thema Indizierungen, das mich länger beschäftigt als es Euer Heft überhaupt gibt, da es seinen Ursprung in der ähnlich katastrophalen Indizierungspraxis der BPiS auf dem Video-Sektor nimmt, Das Groteske an der Problematik ist das von Euch angesprochene Bewerbungsverbot indizierter Titel - aktuelles Beispiel Quake 2 -, das auch ein neues Licht auf die in der Editorial-Kolumne angesprochenen Millionenverluste der Software-Hersteller wirft. Wie soll ein Spiel, dessen Entwicklung den Produzenten unter Umständen Millionen gekostet hat, die Produktionskosten denn wieder hereinbringen, wenn weder Werbung dafür gemacht werden darf, noch es an die Hauptklientel - Kinder und

Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden darf? Es wäre auch alles nicht so schlimm, würden indizierte Computerspiele quasi völlig aus dem Handel genommen. Wo sind denn für Volljährige indizierte Programme erhältlich? Kaum ein Geschäft führt sie, da sie kaum Gewinn versprechen, weil Käufer gezielt danach fragen müßten; öffentlich auslegen ist aufgrund des Bewerbungsverbotes nicht gestattet. Das Bewerbungsverbot führt sich in mehrerlei Hinsicht selbst ad absurdum: Die Werbung wird oft vor der Indizierung geschaltet. Berichte gelten als Werbung und müssen, wie bei Euch gesehen, aus dem Heft genommen werden. Die Indizierung ist oftmals die beste Werbung überhaupt, Via Internet ist nicht nur die Werbung sondern auch der Verkauf indizierter Medien im Versand aus Übersee möglich. In Deutschland ist die Indizierung der größte Standortnachteil.

Es ist schon mehr als peinlich, daß in Deutschland immer alles doppelt und dreifach gesichert sein muß. Wofür gibt es eigentlich die FSK auf dem Kino- und Videofilmsektor und die USK für Computerprogramme? Würden hierzulande die Gesetze, welche die Grundlagen für die Existenz der FSK und USK bieten, richtig angewandt und ausgeschöpf.

und würden die Eltern der Kinder und Jugendlichen von heute ihrem Erziehungsauftrag mehr gerecht, wäre die BPJS vollkommen unnötig, da einschlägige Programme keine Freigabe erhielten und ungepräfte Programme aufgrund \$131 StGb jederzeit verboten werden könnten – auf dem Videofilmsektor doch seit Jahren gängige Praxis. Warum sollte das nicht auch (a.) auf dem Computerspielesektor funktionieren und (b.) nicht auch ohne BPJS?

Es ist endlich an der Zeit, daß von den Befürwortern der jetzigen Praxis begriffen wird, daß es den oft behaupteten Nachahmungseffekt von Gewalt nicht gibt. Keine wissenschaftliche Untersuchung, die sich seriös mit dem Thema Gewalt in den Medien und deren Auswirkungen beschäftigt hat, hat jemals einen signifikanten Effekt auch nur im Entferntesten nachweisen können. Solange aber die Eltern sich nicht darum kümmern, was ihre Zöglinge am Computer, vor dem Fernseher und mit dem Videorecorder so alles machen, wenn gar viele Kinder im Grundschulalter (!) eigene Fernseher und Videorecorder in ihrem Zimmer stehen haben und zu jeder Tages- und Nachtzeit sehen können, was sie wollen, solange wird sich an der Meinung, an der Indizierungspraxis festhalten zu müssen, leider nichts ändern.

Ingo, via Internet

Dem ist von unserer Seite eigentlich nichts hinzuzufügen.

INSERENTENVERZEICHNIS

| Acclaim Entertainment2-3 | Fantasy World 25 | Okay Soft113 |
|---------------------------------|---------------------|------------------------------|
| Alternate Computerversand .8-11 | Franzis-Verlag63 | Pioneer Electronic |
| Bomico Software28-29, 45, | Game it! | SYBEX-Verlag21 |
| 59, 96-97 | Groß Elektronik | TopWare CD-Service151 |
| Call and Play49 | | Ubisoft145 |
| CSi CompuServe | Interactive Magic55 | WEKA Comuterzeitschriften87, |
| Dell Computer | Media World27 | |
| Eidos Interactive34-35 | Microprose39 | WEKA Consumer Medien61, |
| ELSA4 | Multimedia Soft71 | |

Interceptor

Planeten, Asteroiden, geheime Raumstationen! Ressourcenplaner und Weltraum-Shooter Maik testet Microproses neue Invasion!



Descent: Freespace

Interplays Fortsetzung der Dungeonschweber ist in den freien Kosmos durchaebrochen. Turbotempo und rasante Fights, getestet von Blitzpilot Chris!



Grand Prix 500cc

Das neue Bikerparadies von Ascaron auf Stephans Prüfstand! Alle Ergebnisse des Grafik-Giganten schwarz auf weiß!



Neues von Ion Storm und Looking Glass

Unser rasender Reporter Stephan im Land der begrenzten Unmöglichkeiten: Er berichtet über die Fortschritte bei "Daikatana" und "The Dark Project"



Army Men

Der endgültige Vormarsch der Plastikpanzer: Von Studio 3DO entwickelt, von Ubi-Soft logistisch unterstützt.

Im übrigen warten wir auf

"Deathtrap Dungeon", "X-Fire", "Falcon 4.0", "M.A.X. 2", "Game, Net & Match", "Gex 3D"...



erscheint am 15. Juni

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)

edaktion/Hardwere: Thomas Ziebarth (tz) Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fel), Thomas Ziebarth (tz) Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online) Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231) Telafon-Herdwere-Hotline: Thomas Ziel Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Tel.: 089/13999400 So arreichen Sie die Redektion:

Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert Titellayout: Wolfgang Berns Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: New World Computing/Blizzard Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)

Medioberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-Gebiet 0-5: Natalle Regnault (1273)

Markenartikel: Christian Buck (1106) Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471) Anzeigenpreise: Es gilt die Preisitste Nr. 10 vom 1. Januar 1998 So erreichen Sie die Anzeigenebteilung: Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Int. Account Menager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458

Auslendarepräsentanten: Großbritannien: Smyth International, London Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402 USA: M & T International Marketing, San Mateo Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739 Hollend: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-8819, Fax: 00822-757-5789

Tal.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844 Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service: Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244

Österreich: DSB Aboservice GmbH Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866

Schwaiz: Aboverwaltungs AG Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15 Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax:

(108)/224/21 in Preiss: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398, ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Hendel: MZV Moderner Zeitschriftenvartrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungeleitung: Otto Albrecht (1440) Technik: Journalsatz GmbH Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripta werden geme von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Reixten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angebeten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt dei Verlasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Ein zunwertagent einzesender Manuskribte übermahnen wir rung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Könin Parturg.

Urheberracht: Alle in POWER PLAY erschlenenen Beiträge sind urheberrechttich geschlütz. Alle Rechre vorbehelten, auch Übersatzungen und Zweitwerwertung, Beproduktionan, gleich welcher Art, ob Fotokople, Mitzofflim oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmlingung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lreibung oder werden, daß die beschriebene Lreibung oder werwendete Beschnung felt von gewerblichen Schultzrechten ist.

Hanne dem in veröffentlichten Programmen oder Schultzrechten Fehler und der Schultzrechten sich veröffentlichten Programmen oder Schultzrechten fehler verteilt der Verbergeren sich veröffentlichten Programmen oder Schultzrechten fehler verteilt verteil tionen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Feh enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrläs-sigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschlenenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden, Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung, Merketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldi

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrai gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



Töten, verstümmeln, zerstören ... es reicht.

Leben retten - jetzt bist Du dran!

Hast Du auch genug vom immergleichen Gemetzel? Wer löscht all die Brände, rettet die Leben und kümmert sich um die Verletzten, Unfälle und Katastrophen? Du! Rette Leben, beschütze die Menschen und mache Deinen Job gut. Wir verlassen uns darauf!



Emergency - Fighters for Life: Drganisationstalent und Strategie sind gefragt! Du koordinierst die Hilfskräfte und Einsatzfahrzeuge wie Polizei, Feuerwehr, Notarzt und Rettungshubschrauber. Deine Leute sind hochspezialisiert und verfügen über modernste Ausrüstungen, aber Du bist verantwortlich!

Dreißig überzeugende und realistische Einsatzszenarien, vom "banalen" Autounfall bis hin zur Nuklearkatastrophe. Du bist der Leiter der Einsatztruppe. Dein Urteilsvermögen und Deine Konzentation entscheiden über Menschenleben und Schicksale. Du hast die Verantwortung!



30 Missionen in 3 Spietphasen Realistische Elnsatzszenarien Volle Kontrolle über Fahrzeuge und Rettungskräfte Volle Bewegungsfreiheit innerhalb der Gebäode Über 20 verschiedene Fahrzeuge Gerenderte Zwischensequenzen Darstellung In 800*600 Punkten Soundtrack in CD-Audio PC-Game für Windows 95 Start: Mai '98

www.topware.de









KARTE

OPTIONEN

KARTE

OPTIONER

KARTI

